PC-AMIGA

HiScore Professionel

25 November - 22 December
Nr. 3 1.årgang
Kr.36,00

Prey CD32 verdenspremiere

Salg for millioner

Pirater svindler softwarebranchen for mere end 30 millioner

Kæmpe konkurrence

Vind alle Team 17 spil: Alien Breed II, Superfrog, Project X, Body Blows m.fl.

Julegaver i massevis

Se flere godter inde i bladet

Sensation

The Party + Amiga Amok sætter verdensrekord

Vi Spiller:

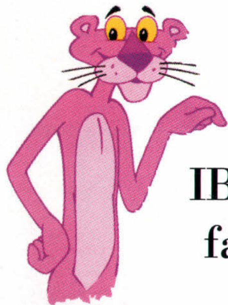
Patrician 80%
Jurassic Park 75%
Alien Breed II 92%
Frontier - Elite II 95%
San Fracisco scenario 87%



COMPUTER BUSINESS CENTER

BETAFON ApS

Istedgade 79 & 110 • 1650 København V • Tlf.: 3131 0273 • Fax: 3131 1498





IBM PS/1 familien

Specifikationer:

- i486SX processor, 25 MHz • 2 MB RAM • 85 MB harddisk
- 14" SVGA farveskærm, Local Bus Video • Tastatur og mus
- DOS 6.0, Microsoft Windows 3.1 DK • Micro Works Windows 2.0
- PS/1 hjælpprogrammer

9.995,-

De nye stærke 32bit Amiga maskiner

Giver dig: 2 MB Ram • Over 262000 farver af et udvalg på 16,8 millioner • Kickstart 3.x



CD32

- incl. 2 spil & fakta leksikon

Kr. 3495,-





2995,- excl. skærm

Amiga 1200

- CPU 68020
- 5 System disk's
- Mus
- TV-modulator

Amiga 4000

- 120 MB IDE-AT harddisk
- Mus & tastatur
- excl. skærm

A 4000/30
- 4 MB Ram ialt

Pris **12250,-**

A 4000/40
- 6 MB Ram ialt

Pris **18995,-**

Knaldtilbud

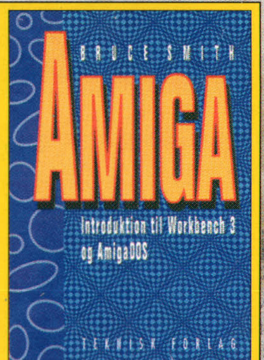
Mitsumi intern CD-ROM drev Multisession, Photo CD



1698,-



"Introduktion til Workbench 3 og AmigaDOS" en helt ny Amiga-bog - på dansk! Det er en viderebearbejdning af A1200 Insider Guide, med danske skærmbilleder og gennemtestede eksempler. Bogen er til dig, der ikke kender Workbench 3, og til dig, der måske først nu skal igang med Amiga'en. Alle begyndervanskeligheder overstås nemt med bogens praktiske tips og trin-for-trin anvisninger. Bogen er på ca. 240 sider og rigt illustreret. Har du en A1200, A4000 eller en anden Amiga med Workbench 3, bør du kigge nærmere på denne bog. Du kommer langt omkring indenfor emnet. Ud over gennemgangen af skuffer, ikoner, menuer og kommandoer, får du også lektioner om script-filer, editorer, virus-problemer og printer installation. Masser af eksempler og billeder gør det let at være med.



50,-

Commodore PC

AC486DX-33 MHz
- 4 MB RAM, 240 MB HD
- 256 Kb Cache
- 1 MB Accelerator videokort

Med SuperVGA skærm DOS 6 og Windows 3.1

Kr. 14995,-



MEGAMOUSE. 290 DPI	295,-
OPTISK MUS. 300 DPI	595,-
OPTISK PEN. 300 DPI	495,-
INFRARØD MUS. 300 DPI	795,-
TRACKBALL	695,-
AUTOMOUSE	229,-
ALFADATA DISKETTEDREV EXTERN • MED AFBRYDER • GENNEMFØRT DATA-BUS • 2 ÅRS GARANTI	798,-
1 MB CHIPMEM TIL A500+	699,-
1 MB CHIPMEM TIL A600	699,-
512KB TIL A500/A500+	398,-
ALFA RAM A500 2MB	1698,-



AlfaRAM 1200 **1798,-** m/1- af 9MB

Microsoft Publisher 2.0

Velkendt Microsoft kvalitet

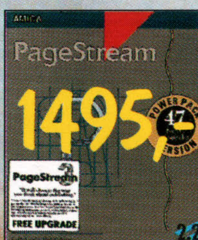


Tilbudspris indtil 31/12-93 **1298,-**

Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag.

☎ 3131 0273



1495,-

TV-Modulator

449,-

begrænset antal



Alle priser er incl. moms. og gældende til den 31/12 1993.
Der tages for forbehold for trykfejl, pris- & specifikationsændringer samt udsolgte varer.

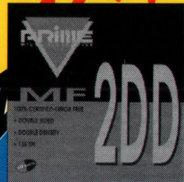
ALFAPOWER 120 MB HARDDISK

- Separat afbrydere for Ram & HD
- 2 års garanti på kontroller
- Plads til 8 MB Ram
- IDE-AT Harddisk



2998,-

100 stk
399,-



Mærkevare disketter
Olivetti HD MS-DOS formatteret
10 stk. i flot plastboks

89,-

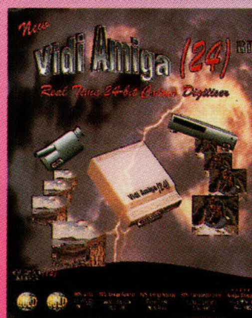






1598,-

SUPRA Turbo 28
28 MHz 68000
Acceleratorkort.
Findes til A500
& A2000
(Kræver FAST-RAM)



NYHED

Nu 3 udgaver
Vidi-Amiga (12)

Normal	1498,-
Real-Time	2898,-

Vidi-Amiga (24)

Real-Time	3898,-

Vi lagerfører også andre professionelle ting

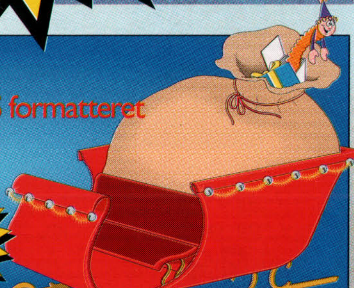
Oktagon 508
(A500/A500 Plus)
- SCSI-2
- Op til 8MB RAM

AT-Bus 2008
(A2000/A3000/A4000)
- IDE/AT • Op til 8MB RAM

Kr. 998,-

MultiFaceCard III
- 1 parallel • 2 serielle

Kr. 1098,-



uden Ram/HD
1698,-

bsc

Oktagon 2008
(A2000/A3000/A4000)
• SCSI-2 • Op til 8MB Ram

A1230 JAWS	
• 40MHz CPU+FPU 4MB Ram	6598,-
G-FORCE 030 • 40MHz CPU+FPU • 4MB Ram	
• Ingen HardDisk	7198,-
• 120MB HardDisk	9796,-
A530 TURBO	
• 40MHz CPU	
• Ingen Ram/HD	3498,-
A500-HD8+/A2000-HC8+	
• Ingen HardDisk	1798,-
• 170MB HardDisk	4596,-
A1208 FANG • SCSI (A1200)	
• 33MHz 68882 FPU	
• 4MB Ram	5298,-
I/O Extender (A2/3/4000)	
• 1 Parallel & 2 Seriel Porte	1198,-
G-LOCK (Alle modeller)	
• Extern Genlock Med S-VHS	4698,-
PhonePack VFX	3598,-

DSS8+
DIGITAL SOUND STUDIO
((STEREO))

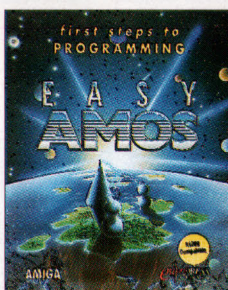
- 8Bit Sound Sampler
- Sampler 51 KHz mono
- Sampler 42 KHz stereo
- incl. software

1098,-

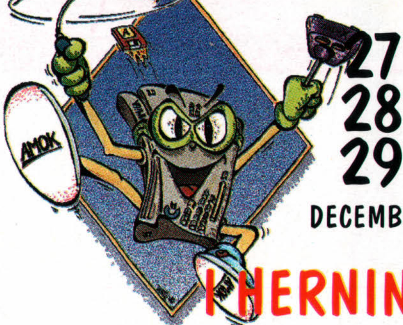


europress SOFTWARE

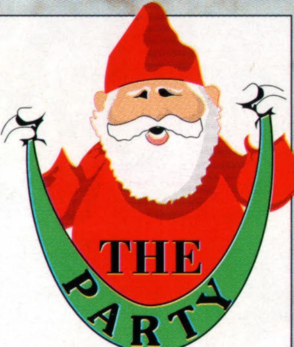
AMOS THE CREATOR	419,-
AMOS COMPILER	289,-
AMOS 3D	339,-
AMOS PROFESSIONEL	549,-
AMOS PRO COMPILER	349,-
EASY AMOS	339,-



VI SES...



27
28
29
DECEMBER



HERNING HALLERNE

☐ Prisliste Amiga ☐ Prisliste Amiga spil
☐ Prisliste PC ☐ Prisliste PC spil
☐ Hermed bestilles: ☐ Prisliste CDTV

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn:
Adresse:
Postnr./by:
Evt. tlf.

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

INDHOLD

TESTS

ARTIKLER

TEMA

RUBRIKKER

Det bugner med nye spil på softwareforhandlernes hylder. I science fiction-katagorien har vi fundet Elite II til Amiga og Privateer til PC.

Se nærmere side 66 - 69

FRONTIER ELITE II



Frontier - Elite II

ANNONCØRER

SPIL

Ingen tvivl om, at vi nærmer os jul - hele 20 spil til Amiga og PC:

Alfred Chicken



NFL Coaches Club Football



Master of Orion



Take-A-Break Pinaball



Prime Mover



Privateer



DANSK MEDIE HUS ApS
FORLAG · MARKETING

Ansvarshavende udgiver:
Thomas Cuno Larsen

Redaktion:
Robert Vanglo, Chefredaktør
Thomas Agatz

Layout:
Christian Gydelund Larsen

Medarbejdere:
Hans Henrik Appel, Christian Estrup, Thomas Henriksen, Jan Holm, Christian Koerner, Robert Justesen, Søren Madsen, Tage Majland, Karsten Bo Malten, Kristjan V. Olesen, Mark Sederqvist, Simon Skals, Finn Jensen

Abonnements-service:
Telefon: 38 33 10 11
Telefax: 38 33 31 34
PostGiro: 3 93 04 08
Årsabonnement, 11 numre kr. 355,-
1/2-års abonnement, 5 numre kr. 170,-

Redaktion og udgiver:
Dansk Medie Hus ApS
Hillerødgade 81
2200 København N
Telefon: 38 33 10 11
Telefontid: Man.-Fre. 11-15
Telefax: 38 33 31 34

Annoncer:
Chef: Thomas Cuno Larsen
Telefon: 38 33 10 09

Administration:
Klaus Lagersted

Produktion:
ABK SATS ApS

Tryk:
Glumsø Bogtrykkeri A/S

Distribution:
DCA, Avispostbesørgelsen

De anmeldte spil er venligst udlånt af:
Betafon ApS, tlf.: 3131 0273
SES/ESCape, tlf.: 3139 6366
Ram-Soft, tlf.: 3312 2440
K.E.Mathiasen, tlf.: 8624 0633
Microsoft, tlf.: 4489 0100
Samt diverse udenlandske softwarehuse.

I produktionen af HiScore er følgende blevet anvendt:
Amiga 4000/040
Amiga 2000/030
Amiga 1200
Commodore 486-33
Compaq 486-25
EPSON GT6500 Scanner
Profesional Page 4,1
Profesional Draw 3,0
ASDG Artdepartment
Deluxe Paint AGA
Corell Draw

En stor tak til forhandlere, der velvilligt har stillet udstyr og programmel til rådighed.

Forsidepigens nisseudstyr er venligst udlånt af: AMOR, Nørrebrogade, København

ISSN 0908-7710

Lederen

Originaler er billigere i længden

Alle kender vel det at købe katten i sækken. Man anvender resterne af sine surt sammensparede kroner på at købe en vare, der, når man kommer hjem og får afprøvet den lidt nærmere, ikke lever op til de forventninger man stillede. Den gode forbruger vil ræsonnere, at den flinke mand henne i forretningen sikkert vil forstå problemet, hvorfor han straks begiver sig derhen for at få ombyttet varen. Den flinke ekspedient tænker "sikken en idiot! Han kunne da bare have set sig ordentlig for før han købte varen.", men det er jo forretningens politik at gøre alt for kunderne, så han bytter naturligvis. Sådan er det også indenfor softwareverdenen, eller er det?

Det er en kendt sag, at softwarebranchen er plaget af piratkopiering. Når man som softwarebruger har fejlinvesteret i et nyt program, og gerne vil have det byttet, kommer man ofte til at stå i en utilfredsstillende forbrugssituation, for forhandleren er ikke altid lige fremkommelig.

Forhandlerens dilemma er dog tydeligt: Hvordan kan jeg stole på, at programmet ikke er blevet kopieret, mens forbrugeren har haft det hjemme, når det er så enkelt at fremstille en kopi? Forhandlerens eneste mulighed for at drive en nogenlunde sund forretning er, i sagens natur, at udvise en vis portion skepsis overfor kunder, der ønsker at returnere softwareprodukter. Resultatet er altså, at den ærlige forbruger kommer til at betale prisen for den uærlige forbrugers gerninger. En sådan situation er naturligvis uholdbar i længden.

Med dette in mente må man imidlertid stille sig selv spørgsmålet, hvad det er der får nogle softwarebrugere til at købe piratkopieret software. Hvis man som forbruger abonnerer på piraternes spilpakker modtager man hver måned ca. 100 disketter med posten. Hen ved 70% af disse disketter er PD, mens resten er spil eller programmer. Det er en gammelkendt kliché, at smag og behag er forskellig, men i bund og grund rummer den en vis sandhed.

Nogle computerbrugere er mest til tekstbehandling, andre til utilities, nogle kan lide strategispil og andre igen, kan kun lide spil, der handler om vold og lemlæstelse. Hvis man derfor betragter eksemplet med de 100 disketter, eller rettere de 30 disketter, vil det næppe være urimeligt at antage, at der kun vil være ca. 20% af disse disketter med programmer, man som forbruger vil finde interessante - altså kun 6 disketter. Når man snakker spil vil dette gennemsnitlig svare til 1-3 spil! I denne beregning er der endda slet ikke taget højde for programmer, der af den ene eller anden grund slet ikke virker, eller programmer, der er inficeret med virus.

I betragtning af at et sådan 'softwareabonnement' koster et sted mellem 500-800 kroner om måneden, er det højst mærkværdigt at 'abonnenten' ikke blot suser ned til den nærmeste softwareforhandler, og investerer i originalerne istedet. I længden vil det være langt billigere, og så er det endda lovligt.



Uridium 2 til Amiga er et spil, der længe har været ude som piratkopi.

Der er næppe nogen tvivl om, at en lang række af de softwarebrugere, der idag køber piratkopier ville undlade dette, hvis de kunne undgå at blive kriminaliseret, i fald de senere ønsker varen byttet. Ligeledes er det et problem, at mange forhandlere ikke er i stand til at forsyne kunderne med demoer af programmerne, så de kan sidde hjemme i dagligstuen og afprøve det. I nogle forretninger kan det endog være problematisk, at afprøve programmet på stedet, enten fordi der ikke er ledige maskiner, hvorpå programmet er installeret, eller fordi ekspedientens viden om f.eks. fly-simulationer eller regneark er utilstrækkelig. En af parterne, brugerne eller branchen, må tage det første skridt, hvis situationen skal opblødes. Hvem skal det være?

I håbet om at have bidraget blot en lille smule til løsningen af denne gordiske knude, vil jeg gerne benytte lejligheden til at ønske alle vore læsere, annoncører og forretningsforbindelser en rigtig glædelig jul og et godt nytår.

Robert Vanglo
Chefredaktør

ACTION NEWS

Med hang til adventures

Teknisk Forlag udsender snart bogen til alle adventure-spillere, der sidder uhjælpelig fast. *Adventurespil - emergency kit* hedder den, og kan hjælpe med løsninger og tricks til Space Quest V, Freddy Pharkas, The Lost Files of Sherlock Holmes, Conquest of the Longbow, Quest for Glory, Legend of Kyrandia, Day of the Tentacle, Kings Quest VI, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Return of the Phantom, Alone in the Dark, Rex Nebular og Fascination.

Spillenes kvalitet (PC og CDROM) får endvidere et ord med på vejen, ligesom tips (PC og CDROM) til installationen bliver berørt. Man kan således få svar på, om det er nødvendigt at starte spillet v.hj.a. en såkaldt boot-diskette eller om det er muligt at afvikle spillet fra Windows.

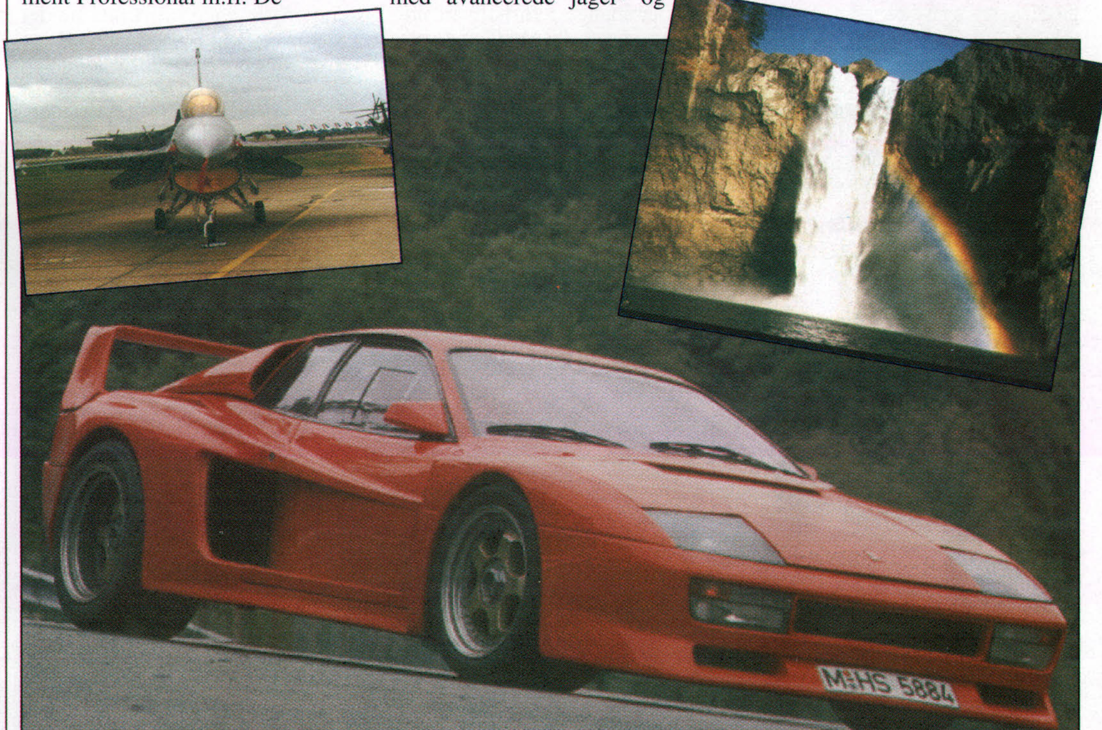
Bogen er skrevet af Lisbeth Schierbech, der tidligere har udgivet den meget omtalte og roste "Bogen om computerspil". Prisen kommer til at ligge i omegnen af 120 kroner, og står i et fornuftigt forhold til bogens omfang. Hvis du sidder godt og grundigt fast i ét eller flere af de nævnte adventurespil, er bogen du har sukket efter snart at finde på boghandlernes hylder.

Ny billedserie i Danmark

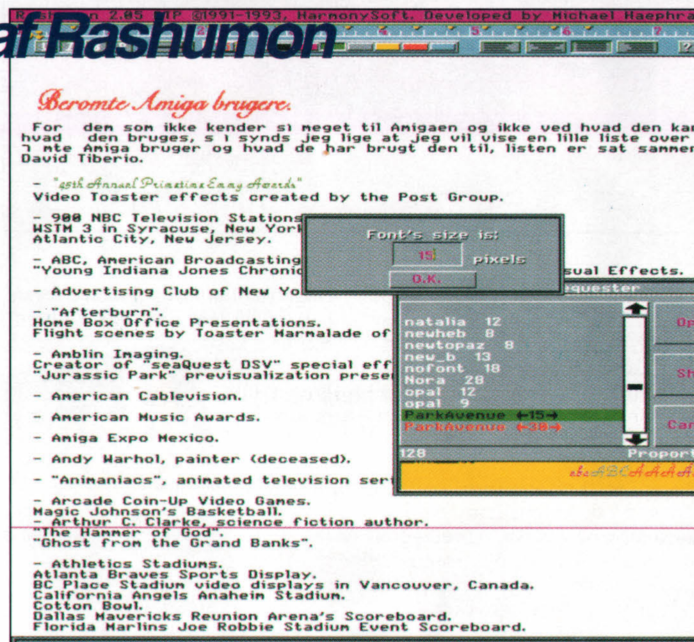
Hvis du holder af hestekræfter eller blomster er en ny serie af imponerende fotorealistiske billeder dukket op. Serien kaldes for AGA-AMOK, for billederne kommer i standard IFF256-format og vil loade direkte i programmer som f.eks. Deluxe Paint 4.5 AGA, Opalvision, Art Department Professional m.fl. De flotte billeder kan endog benyttes som baggrunde i Workbench'en på din Amiga 1200/4000.

Hver pakke i serien består af 10 disketter, og hevr pakke har et samlet tema. En af pakkerne er således fyldt med potensforlængende fræserbiler, en anden med avancerede jager- og bombefly, mens den sidste er den rene idyl med bjergsøer, vandfald, snelandskaber og meget mere.

Henvendelse hos:
M.R. Gruppen I/S
Tlf.: 5663 2277



Opgradering af Rashumon



Rashumon DTP er blevet opgraderet fra version 2.0 til 2.05. Rashumon DTP er et flere-sprogs DTP program, der håndterer både engelsk, hebraisk, arabisk og russisk m.fl. Rashumon kan både bruge bitmap fonte og CG fonte, samt importere IFF, ASCII og Scale Lingua scripts.

Rashumon understøtter alle printere, med driver til Amigaen, men kræver minimum 1MB RAM og Kickstart 1.3 for at køre. Rashumon koster $200 i den færdige udgave, mens en demo version kun koster $15. Yderligere oplysninger om Rashumon hos:

HarmonySoft
69 Jabotinsky St.
Givatayim 53319
ISRAEL
Tlf/Fax: +972 3 315 967

Problemer med musen

I forrige nummer af HiScore Professionel bragte vi under PD-Online en kort omtale af forskellige PD-programmer fra firmaet Hard Joy PD. I omtalen af spillet M.O.R.C. (Mouse Operated Rune Caster) fremgik det at spillet ikke virkede efter hensigten, da musepointeren ikke var fremme på skærmen som den burde.

Ifølge Morten Blaabjerg fra Hard Joy PD er der dog intet galt med programmet. Fidusen er, at man skal bevæge muse-pointeren uden at se hvor den befinder sig, og så at sige styre musen med 'ånden' istedet for med det fysiske syn. Vi iler med en rettelse.

ACTION NEWS

Konsol-kopiering gavner CD32



Jesper Christensen, Commodore Scandinavia.

En af grundene til konsollernes store popularitet hos softwarehusene er, at spillene tilsyneladende ikke kan kopieres. Vi har tidligere omtalt den illegale hardware udviklet af den japanske undergrundsvirksomhed, der så småt er ved at ændre dette.

Teknikken er et diskdrev, der sluttes til konsollens inputport. Derved kan spil kopieres fra disk til disk, ligesom på computere, og der ligger ikke engang beskyttelse på spillene.

Jesper Christensen fra Commodore Scandinavia er slet ikke så ked af denne udvikling. "Det er til fordel for CD-32, som bliver endnu mere attraktiv at udvikle på", udtaler han. Han indrømmer dog, at det også er muligt at cracke de CD-32 spil, der kun fylder et par megabyte, men når spillene begynder at udnytte CD-skivens plads ordentligt, for eksempel ved størrelser på 30 Mb eller mere, vil det være uoverskueligt at kopiere dem.

CD32 super salg

Commodore Europa går rundt og er ret tilfredse for øjeblikket. Det er der egentlig ikke noget at sige til for deres nye CD32 er blevet en stor succes. I løbet af de første 10 dage efter CD32 lanceringen rundede Commodore 64.000 solgte CD32 maskiner på det europæiske marked.

Til spørgsmålet om, hvorvidt dette er mange i forhold til normalen, svarer Jesper Christensen fra Commodore Scandinavia at "indsalget til forhandlerne for CD32 ligger et 'pænt' stykke over indsalget for Amiga 1200". Så kan man selv afgøre hvad 'pænt' betyder!

Ifølge Commodore kan man allerede så småt begynde at mærke genbestillingerne på CD32, så det er ikke så mærkeligt, at man går rundt og smiler på gangene hos Commodore.

Og mere CD32...

Du har sikkert hørt om de mange muligheder i CD32 - bl.a. muligheden for at vise film v.hj.a. det såkaldte M-PEG modul. Der har dog ikke været snakket så meget om, hvilke film det er vi kommer til at se indenfor den nærmeste fremtid. Vi kan dog nu afsløre, at såfremt alt skrider planmæssigt frem, vil følgende spillefilm være at finde under juletræet - om ikke i Danmark, så ihvertfald visse steder i udlandet: Top Gun (Tom Cruise), Hunt for Red October (Sean Connery m.fl.), Naked Gun 2 1/2 (Leslie Nielsen, Priscilla Presley), Waynes World (starring Wayne med slæng) og Fatal Attraction (Michael Douglas og Glenn Close). Endvidere skulle en musikvideo med Bon Jovi være undervejs.



Flittige Scala

Det lader til at Scala Computer Television har travlt for tiden. Det vrimler ihvertfald med pressemeddelelser fra dem om dette og hint. Vi bringer et hurtigt udpluk...

Scala Scanner

Hvis du har brug for at få indscannet fotos og logoer til animationer/-tegnefilm eller fremstillet helt nye tegninger m.v., kan du nu få hjælp hos Scala. Selve indscanningen foregår efter faste priser, hvor 1 billede koster 400 kroner, 5 billeder 1.600 kroner, 10 billeder 2.800 kroner og 25 billeder 5.000 kroner, mens egentlig produktion foregår ved individuelle tilbud.

P(a)lads til Scala

Palads Biografen i København har taget multimedia i brug ved at installere et Scala InfoChannel System. I Palads har man to store monitorer, hvor den ene viser film-trailere og reklame, mens den anden giver information om film m.v. til de besøgende. Begge monitorer kan styres fra InfoChannel, så den ene viser tekstinformation kontinuerligt, mens den anden vekselvis viser video og tekst. Det forventes at systemet senere skal kunne give oplysninger om udsolgte film etc., ganske automatisk.

Scala har antennerne ude

Satellit kanalen Discovery, der koncentrerer sig om udsendelser om populær videnskab, natur, rejser, eventyr og historie, bliver nu gjort meresynlig i det danske TV billede. CMI (Cable Marketing International), der står bag markedsføringen af bl.a. Discovery i Danmark, har indgået et samarbejde med Scala Computer Television om produktion af en månedlig informationsdiskette, som udsendes til alle antenneforeninger og kabel-TV operatører, der benytter Scala's InfoChannel System. Fremover vil mange derfor kunne finde disse *highlights* på deres lokale infokanal.

MM300 lanceret i Danmark

Den nyeste generation af Scala Multimedia, MM300, er blevet klar til levering. En del af arbejdet med grafisk redigering bliver lettere med den nye version. Tegneværktøjet er forbedret og billedbehandlingen er belevet optimeret, så man nu er istand til at fremstille sider med mange forskellige billeder, uden at skulle bekymre sig om farvepaletten - den udregner Scala. Det vil være for omfattende at komme ind på alle de nye funktioner her, men forvent en egentlig anmeldelse af programmet meget snart.

Yderligere oplysninger kan indhentes hos:
Scala Computer Television
Lyskær 15
2730 Herlev

Telefon: 44 53 11 77

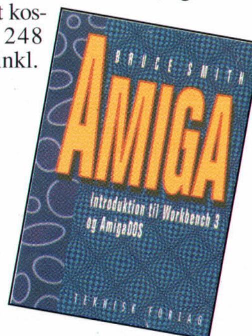
Ny Amiga bog på dansk

"Introduktion til Workbench 3 og AmigaDOS" er en helt ny Amigabog - på dansk! Bogen er til dig, der ikke kender Workbench 3, og til dig, der måske først nu skal igang med Amiga'en. Alle begyndervanskeligheder overstås nemt med bogens praktiske tips og trin-for-trin anvisninger. Bogen er på ca. 240 sider og rigt illustreret.

Bogen henvender sig til alle, der har en A1200, A4000 eller en anden Amiga med Workbench 3, og når vidt omkring emner som skuffer, ikoner, menuer, kommandoer, script-filer, editorer, virusproblemer og printer installation. Masser af eksempler og billeder gør det let at være med.

Bogen er skrevet af en af Englands mest kompetente Amiga-forfattere, og oversat og redigeret af Freddy Thunø og Søren B. Gudiksen, der begge var med fra starten hos Commodore Data A/S.

Bogen kommer på gaden i første halvdel af december '93, og kommer til at koste ca. 248 kroner inkl. moms.



ACTION NEWS

Sådan anmelder vi spillene

Flere versioner
Hver anmeldelse af PC- og Amigaspil er forsynet med en angivelse af hvilken computer det pågældende spil er anmeldt til. Det er sjældent at alle versioner udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger væsentligt fra den/de udgaver vi allerede har anmeldt, bringer vi naturligvis en update af den nye udgave.

Anmelderens troværdighed
En anmeldelse vil altid være subjektiv! Hvor gode karakterer et spil scorer vil altid afhænge af, hvem det er der anmelder det. Af praktiske årsager kan det ikke lade sig gøre, at flere forskellige anmeldere tester spillene (på den anden side, hvem siger at tre anmeldere ikke lige så godt kan tage fejl som en?).

Bedømmelsen
Grafik: Her bedømmer vi baggrundsgrafik, sprites, animationer etc. - d.v.s. hele den visuelle oplevelse ved spillet. Passer grafikken til spillet, eller er der tale om farvelade, der ødelægger mere end den gavner!
Lyd: Hvordan er intro-musikken, samples, lydeffekter o.s.v. Er der tale om musik eller muzak. Får man røde øre efter forlænget spilletid. Aaaarg eller wow.
Powerplay: Gider man bruge mere end fem minutter på spillet, eller kaster man det fluks over højre skulder. I denne kategori vurderer vi også spillets placering indenfor genren.
HiScore: Dette er så karakteren for den samlede vurdering (og altså ikke et gennemsnit af de øvrige). Det er her vi skiller skidt fra snot, og kommer med vor endelige dom. Man kunne også kalde denne karakter for undeholdningsværdien.

Det betyder karaktererne
95-100: Simpelthen det ultimative spil. Et spil der fremover vil blive husket som en ægte klassiker. Køb det uden betænkningstid.
90-94: Et sublimt spil, der absolut kan anbefales.
80-89: Det virkelig gode spil, der måske ikke viser noget nyt, men er glimrende udført.
70-79: Et godt spil, der anbefales med visse forbehold. Måske det er noget for dig, hvis du ellers kan lide genren.
60-69: Stadig et spil i den rimelige ende af point-skalaen. Ikke udpræget godt, men bestemt heller ikke dårligt.
50-59: Nu begynder det at knibe. Spillet har reelle mangler eller fejl, og man skal nok kigge mere end en gang, før man beslutter sig for at købe.
40-49: Under standarden for, hvad man må forvente. Spil i denne pointgruppe kan ikke anbefales.
30-39: Et ualmindeligt dårligt spil - køb det på eget ansvar.
20-29: Spil der ender med point i denne klasse er klart nedrykningstruede. De er ganske enkelt så elendige, at man ikke ved om man skal le eller græde.
10-19: Man begynder at overveje en politianmeldelse.
0-9: Køb dette spil til én du ikke kan lide.

Når rygterne svirrer...

Hver eneste gang Commodore sender et nyt produkt på markedet, begynder rygterne at svirre om nye og endnu bedre produkter. Der snakkes således allerede om Amiga 5000, Amiga 7000, Amiga 11000, Amiga 1400 - ja, der er ikke grænser for, hvad *børnene* skal hedde ifølge rygtesmedene.

"Naturligvis sender vi ikke udviklerne på ferie når vi har lanceret et nyt produkt, og der vil derfor altid være nye Amiga-produkter på vej, men hvorvidt en ny maskine får nummeret 5000, 7000, 11000 eller 1400 hæftet på sig må tiden vise", udtaler Commodore.

HiScore Professionel må derfor krybe til korset og indrømme, at vor reference til en Amiga 5000 i forrige nummers artikel om Mikro Data udstillingen, var vildledende, og udelukkende baseret på kendsgerningen om, at Commodore løbende forsøger at forbedre Amiga-konceptet.

Livet stopper naturligvis ikke med Amiga 4000, 1200 eller CD-32, men hvornår, hvorfor, hvordan, hvilken, hvem og hvad vil kun fremtiden og HiScore Professionel kunne berette mere om.



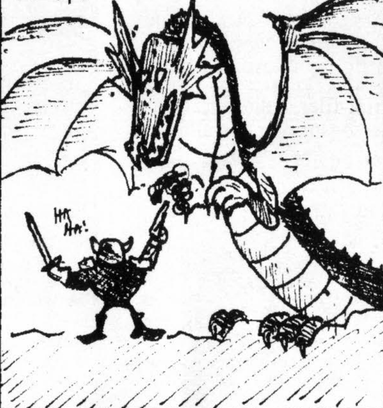
Bette Basic

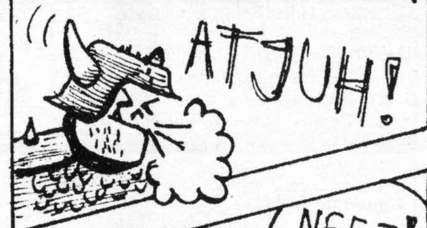
Bøger er traditionelt gode gaveobjekter i forbindelse med julen. Derfor dukker der altid en lang række bøger op på denne tid af året - også på computerområdet. "Den Lille Basic-Programmør" er en af disse. Bogen er udgivet af Sall Data, og bryster sig af at være årets første danske Amigabog (ifølge vor kalender, er der stor sandsynlighed for, at det også bliver årets sidste!). Bogen er udarbejdet af systemprogrammøren Karin Emborg, der har skrevet bogen til sine tre børn i alderen 8-16 år. "Den Lille Basic-Programmør" kan altså ligeledes siges at være den første børnebog til Amigaen.

Henvendelse hos:
Sall Data
Tlf.: 8696 5133

PÅ REDAKTIONEN









ACTION NEWS

Løst keyboard til A500.

TMA har annonceret deres nye KBD500 keyboard adapter til Amiga 500, der tillader A500 brugere at tilslutte almindelige A2000 keyboard. Adapteren kræver ingen software og er fuldstændig kompatibel med A500's eget keyboard. Adapteren inkluderer en extern reset knap, kabler og instruktion til nem og hurtig tilslutning af keyboardet, og så der også indbygget power- og drive-diode i adapteren.

Der findes 2 modeller: KBD500-A, der er designet til standard A500, koster $15.95, og KBD500-B der er designet med jumper til power- og drive-dioder til tower projekter, men som kan stadig bruges på en A500, koster $16.95.

Vi kender ikke noget til en dansk importør endnu, men yderligere information kan fåes hos:
TMA
6826 N12th Way
Phoenix AZ 85014
USA
Tlf: +1 602 241 6643

Ny Windows med ekstra fart

Det er skønt når tingene begynder at gå hurtigere! I vort informationsteknologiske samfund er hastighed afgørende, så hvis du hører til én af dem, der af og til har råbt højt, når dit Windows-program skulle multitaske, kan du nu glæde dig over, at en ny Windows-opdatering er på vej.

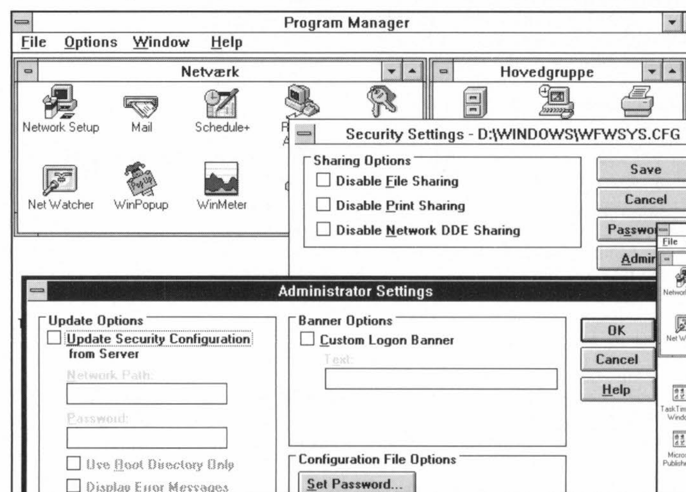
Microsoft Windows for Workgroups 3.11 er super hurtig. Årsagen er den 32-bit teknologi, som ligger i Microsoft's nye cache-program VCACHE, der er i stand til at finde hele filer frem og lægge dem klar til processoren i PC'ens RAM. 32-bit teknologien sætter WfW i stand til for første gang, at foretage ægte 'preemptive' multitasking under MS-DOS, og man kan nu uden problemer have programmer kørende i baggrunden, mens man arbejder med et andet program.

Windows for Workgroups er egentlig en netværksversion af den populære platform, men WfW 3.11 fungerer også ganske udmærket som *stand-alone* Windows, hvor man også får udbytte af de nye faciliteter. Det er dog som netværksstation WfW kommer til sin ret.

Windows for Workgroups kan fungere som selvstændigt netværk uden dedikeret server - d.v.s. alle arbejdsstationer kan anvende netværkets samlede ressourcer - eller som add-on i et eksisterende netværk. Brugere i netværk vil nu få glæde af muligheden for at afsende fax fra PC'en via et fælles faxmodem, samt af det helt nye 32-bit netværkssoftware NDIS 3.0, der kun beslaglægger ca. 4 KB RAM i området under 640 KB.

Windows for Workgroups er netop udkommet i den engelske version, mens en dansk version vil følge senere. Prisen for den engelske version er omkring 2.200 kroner inkl. moms, ligesom billige opgraderinger vil kun fås.

Vi vender tilbage med en snarlig anmeldelse af Windows for Workgroups.



Telefax via Windows for workgroups er noget helt nyt.

Amiga til andet end spil!

For de der ikke kender så meget til Amigaen eller er skeptiske overfor maskinens kvaliteter, bringer vi her et udsnit af en liste over situationer, hvor Amigaen er blevet anvendt professionelt.

Amblin Imaging
'Jurassic Park' visuelle præsentationer
Australian International Airport
InfoChannel
BattleTech Center
Virtual Reality spil i Chicago, Illinois
Dactyl Nightmare
Virtual Reality arcade spil af Virtuality
Ford Motor Company
InfoChannel på Ford fabrikkerne
Foundation Imaging
'Babylon 5', særlige visuelle effekter
LILCO, Long Island Gas and Electric Company, New York.
Undervisningsvideoer for personalet
Mac World Expo.
Apple Computer video demonstrationer
Oceana Naval Air Station in Virgina Beach, Virginia
InfoChannel
SEGA Genesis
Software udviklingssystemer
'Young Indiana Jones Chronicles'
Særlige visuelle effekter

Skulle du stadig være i tvivl om at Amigaen kan anvendes i professionel sammenhæng, så prøv lige at læs listen igennem en gang til!

Mislykket fødselsdag

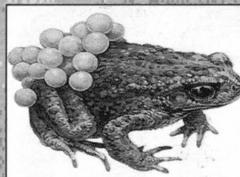
Demogruppen Melon Dezigns nyligt afholdte Birthday Party blev langt fra den succes, arrangørerne havde regnet med. Således dukkede mindre end 200 demofolk op, hvilket var under halvdelen af, hvad der var budgetteret med. Demoparty'et sluttede derfor en dag før end beregnet, og der var ingen pengepræmier i de neddroslede konkurrencer.

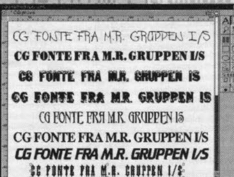
Melon Dezigns musiker, englænderen T.D.K, holdt en times koncert med flot synthesizer musik i stil med Jean Michel Jarre. Der var slet ingen demokonkurrence, men Balance vandt 22kb intro konkurrencen med produktionen Smalltalk, der vandt den fyrstelige sum af 15 optøede pizza'er.



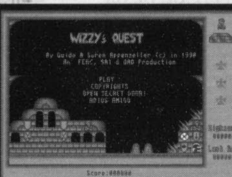
Man kan i det mindste sige, at disse arrangementer er godt for folks kreativitet.

GENIALE AMIGA-PRODUKTER:

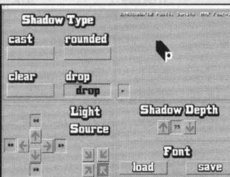

Color Clip Art-pakke



CG fontspakke nr. 1



Mega spilpakke



Desk Top Video-pakke


Clip Art-pakke nr.1


Clip Art-pakke nr.2

Hardware

SupraTurbo28

Det nye geniale turbokort på 28 Mhz til Amiga 500 og Amiga 2000. Ring og bestil testmateriale!
Teknik: 28 Mhz 68HC000 processor med 64 kb processor- og memory "cache RAM". Dette forøger din Amigas hastighed med ca. 400%
Test: Amiga Markt und Technik, 10/93: 10.3 af 12 **SEHR GUT.**
Test: Amiga Special 9/93, Tyskland: **SEHR GUT.**
Sensationspris 1698.-
JULETILBUD: 1/12/93-10/1/94 KUN 1598.-

Supra Modem

Externt: 2400 baud, incl kabel og software 898.-
Externt: 14400 baud, V.32bis, incl kabel, faxsoftware, samt normalt kommunikationssoftware 3598.-
JULETILBUD: 1/12/93-10/1/94 KUN 2998.-

Diskdrev

Externt: Højkvalitets 3.5" Sonydrev med gennemført bus, afbryder og 2 års garanti. Leveres nu med anticlick-, kopi- og dagsplanprogram, samt viruskiller. 599.-
Internt: CITIZEN indbygningsdrev til Amiga 500. Monteres i stedet for det originale drev. Leveres med 2 års garanti. 599.-

Ramkort

A500: 512kb med ur og afbryder 290.-
A500: 1 mb extern med plads til 8 mb 995.-
A500+: 1 mb med afbryder 559.-
A600: 1 mb med ur og afbryder 579.-

A1200 Ramkort

A1200: 4 mb ramkort til A1200 med 20 mhz 68881 coprocessor, OG REAL-TIME UR MED BATTERI-BACKUP, Kan udvides til 8 mb og 50 mhz 68882 coprocessor 2895.-
JULETILBUD: 1/12/93-10/1/94 KUN 2695.-

Kickstart 3.0

Kickstart-omskifter til Amiga500,2000,3000. Plads til den medfølgende Kickstart 3.0 ROM og en evt.1.3/2.0 ROM. Leveres incl. Workbench 3.0 software 595.-

Harddiske

2.5" LP Seagate ATbus 130 mb, 16 ms 2995.-
2.5" LP Seagate ATbus 210 mb, 16 ms 4795.-
Andre Seagate harddiske 42-2572 mb RING!
Alle 2.5" harddiske leveres med installationskit til Amiga600 og Amiga1200, 2 års garanti og installationsprogram.
Aut. garantiinstallation i A600/A1200 199.-

AMIGA 600 & 1200

A600: 1 mb chip ram, 3.5" floppydrev 1995.-
A600: 1 mb chip ram, 3.5" floppydrev, 130 mb HD 4990.-
A1200: 2 mb chip ram, 3.5" floppydrev, 130 mb HD 6490.-

CITIZEN & EPSON printere

9 nåle: CITIZEN 120D+, 144cps 1395.-
24 nåle: CITIZEN Swift 200, 216 cps 2395.-
InkJet: EPSON Stylus 800, 225 cps 2745.-
Laser: EPSON EPL-5000, 6 sider pr. min. 5695.-
Bestil vores katalog for flere informationer!

Andet hardware

3.5" noname-disketter ved 100 stk MF2DD 350.-
3.5" Mitsubishi-disketter ved 100 stk MF2DD 495.-
Amitech 280 dpi mus med måtte og holder 229.-
QJIII Supercharger joystick 149.-
QJ SuperStar joystick 199.-
Midi interface med gennemført serielport 449.-

Public Domain

Harddisk brugerpakke

Denne pakke indeholder alt, hvad du kan få brug for som harddiskejer. Af kategorier kan nævnes: backup-, grafisk CLI, menu-, password- og reorganiseringsprogrammer. Samtidig indeholder pakken alle pakkeprogrammer, der er tilgængelige. Inkluderet er, selvfølgelig også, Superdark, som er den bedste screenblanker, der findes til Amigaen. Fokus Data sagde: "Til prisen er pakken uvurderlig for enhver harddiskejer." DNC sagde:" Kvaliteten på de ti disketter du får er lysår over gennemsnittet"
Bemærk: Ny pris, spar 50 kr. Normalpris 249.-
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Brugerpakke

Indeholder 30 fantastisk nyttige brugerprogrammer, bl.a.: Kickstart 1.3-emulator (løser A1200/ A4000 ejerens problem), PC-emulator, de nyeste viruskillere, kopieringsprogrammer, biorytmeprogram (er du i balance?), skak, backgammon, samt en masse andet godt bl.a 250 drinksopskrifter og barstyringsprogram.
Pris incl. disketter (5 stk): 99.-

Kontorpakke

Indeholder alt til kontorbrug, bl.a., tekstbehandling, regneark, DTP, modemkommunikationsprogram, dansk database, samt en genial MSdos-Amigados tekstfilconverter.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Mega spilpakke

Over 50 helt nye spil i kategorierne: adventure-, arcade-, shoot'em up-, skak-, strategi- og sportsspil, heriblandt Super Twintris (DNC nr.6, test:94 %) og Deluxe Pacman (Fokus Data nr.6, test:"Genialt.")
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Desk Top Video-pakke

Indeholder rulletekst-, tids- og effektgenerator, slideshow-, sportstekst- og intromaker, samt testskærmsgenerator og titlekartotek for den kreative videobruger til brug med eller uden genlock.
Pris incl. disketter (4 stk): 99.-

Music Maker-pakke nr. 1

Supersequencerprogrammerne : MED, Protracker Startrekker og OctaMED v.4.0 (demo), som alle er så gode, at de kan få enhver Atari-ejer til at købe en Amiga ! Desuden omfattende programdokumentation og 3 sample- og 3 sangdisketter.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Music Maker-pakke nr. 2

De nyeste versioner af OctaMED (v.2.0, 8 kanaler) og Protracker (v.3.0), samt omfatttende programdokumentation og hele 750 samples i meget høj kvalitet.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

M.R. GRUPPEN I/S
Tlf. 56 63 22 77 ● Tlf. 30 55 00 00
Fax. 56 63 21 77

Public Domain

Clip Art-pakke nr. 1

Over 2000 usorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Billeder i alle kategorier fra arkitektsymboler til bordkort og Garfieldtegninger.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Clip Art-pakke nr. 2

Over 2500 sorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Pakken indeholder de bedste SH-billeder nogensinde set til Amigaen.
Pris incl. disketter (15 stk): 249.-

Color Clip Art-pakke

NYHED: 15 disketter sprængfuldt med vores første og bedste farve IFF-HAM billeder til Amigaen. De indeholder billeder i kategorierne: krybdyr, insekter, biler, fly, krigsskibe og dyr til brug i DTP, Digipaint eller Dpaint4 og i en opløsning, der kan få enhver til at dåne.
Pris incl. disketter (15 stk.): 249.-

Grafikpakke

20 grafiske programmer suppleret med 5 animationer. Pakken indeholder bl.a. morphing-, CAD- og graftegningsprogrammer. Desuden indeholder pakken mandelbrot-, fraktal- og landskabsgeneratorer. Endeligt indeholder pakken Freepaint, et genialt tegneprogram.
Pris incl. disketter (10 stk.): 199.-

CG fontspakke nr.1

Denne pakke indeholder over 105 adobe fonte, der kan bruges i PPage V3 & V4, og Pagestream.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

CG fontspakke nr. 2

Denne pakke indeholder over 121 konverterede CG fonte, der kan bruges i PPage alle versioner, Workbench 2.0/3.0, Dpaint4 eller Pagestream.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

AGA-Pakke

"Ahh, men så har min PC bedre grafik end din Amiga..." Lyder dette bekendt. Hvis ja, så få din kammerat til at æde disse ord ved at tvinge ham til at se et af pakkens A1200/A4000 none flicker Hi-Res-billeder Eller du kan vise ham, hvordan et rigtigt skakspil fungerer, såvel grafisk som teknisk.
Pris incl. disketter (6 stk): 129.-

NYHED!: AGA-AMOK 1

Ferrari F40, Testarossa, Porsche, Lamborghini, BMW, Corvette, Formel 1 og mange andre billeder af biler i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. **(10 disks)** 199.-

NYHED!: AGA-AMOK 2

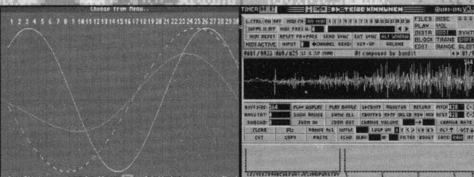
F-14, F-15, F-16, Draken, Stealth, B-52, Tomcat, Harrier, Blue Angel, B-17og mange andre billeder af fly i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. **(10 disks)** 199.-

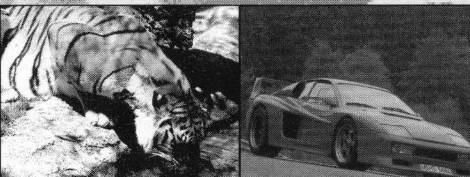
NYHED!: AGA-AMOK 3

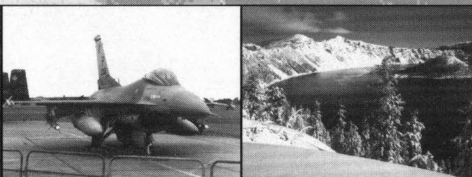
Bjergsøer, floder, vandfald, åer og mange andre panoramabilleder i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. Ideel til baggrunde i Scala AGA mm. **(10 disks)** 199.-

CD'er

The 17 Bit Collection Dobbelt CD 449.-
CDPD II: Fred Fish 1-760, Scope 1-220 mm. 379.-
CDPD III: Fred Fish 761-890, 24 bit billeder mm. 379.-
Demo-Collection I: 12000 filer, lyde, sang, clip art mm. 379.-
NYHED! Demo-Collection II: Spil, lyde, demo, anims 379.-


Brugerpakke | Music Maker-pakke


AGA-Pakke | AGA-AMOK 1


AGA-AMOK 2 | AGA-AMOK 3

Alle Public Domain-pakker er kopieret på MITSUBISHI 3.5" disketter og kan køre under Kickstart 1.3, 2.0 & 3.0.
Alle priser er opgivet incl. moms. Forsendelse kan ske til hele norden med Postens Erhvervspakker

AIRWARRIOR

Vi befinder os på flybasen C2, et sted i ørkenen mellem de tre store søer, Det Røde Hav, Det døde hav og... Loch Ness. I det fjerne, mod nord, kan man svagt skimte de to store bjerge, Sal og Pal, bedre kendt som Twin Peaks. Vores lille Spitfire varmer motorerne op, inden vi begiver os ud på en livsfarlig tur til B-Land og derefter - måske - et smut forbi selveste A-Land...



Der findes mange gode flysimulationer i verden i dag - Air Warrier er ikke en af dem!

Ja, jeg er meget ked af det, men disse navne har jeg ikke selv fundet på (Jeg kunne ellers godt finde på det). De er desværre rammen om OnLine's seneste udgivelse til PC'en, en flysimulator kaldet Air Warrior. Og en kamp var det virkelig at blive luftbåren for første gang. Man har uheldigvis intet quick-card liggende foran sig, men må ustandselig slå op i manualen, for hver eneste lille kommando man vil udføre. Og i manualen er de ikke engang samlet på ét sted, men spredt ud over de to manualers ialt 240 sider. Ikke smart!

Men for at vende tilbage til landene og deres fantasifulde navne, må det være på sin plads at fortælle lidt om deres historie. De tre lande, der altså hedder A, B og C, har ikke økonomiske midler til at investere i store, dyre kampfly. Så de må tage til takke med gamle 1. og 2. Verdenskrigsfly, som Spitfire og Sopwith Camel. Deres indbyrdes forhold har aldrig været godt, og for tiden drejer det sig kun om en ting: KRIG! Du er jagerpilot fra et af landene, og dit primære mål er at smadre alt hvad der kommer imod dig. Stort set. Du får ingen briefing før din flyvetur, men bliver smidt direkte ud i flyet, der venter på startbanen. Det eneste du egentlig skal, er altså at skyde alt og alle ned, altimens du selv kæmper for at holde skrotbunken i luften...

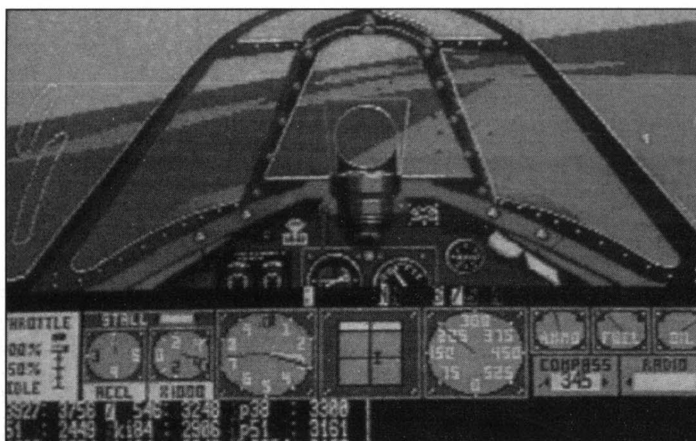
Men efter denne brutale nedsabling må jeg nok hellere fremtvinge lidt positivt om spillet. For det første: Plakaten, der følger med spillet, er rimelig flot, men (!) man kan desværre ikke rigtig hænge den op, hvis man samtidig vil spille Air Warrior, idet kortet over de tre lande, A, B og C, er på bagsiden. Forresten et dejligt stort og overskueligt kort.

En af de ekstreme fordele, som On-Line reklamerer med, er muligheden for multi-player-action. Det vil sige, at du ligger og jagter andre 'rigtigt levende mennesker' via dit modem, altimens telefonregningen stiger støt. Det bringer en helt ny dimension ind i spillet, nemlig 'Nu må jeg se at fange ham, ellers bliver regningen for stor'-dimensionen. Det må vist være det man kalder udfordring. Og en dyr fornøjelse i længden. Hvis man føler trang til at flyve med/mod sine venner, så findes der andre flysimulatorer på markedet, der kan klare det for dig (Knights of the Sky fra MicroProse, Falcon 3.0 fra Spectrum Holobyte m.fl .). Det er altså ikke med den begrundelse, at du skal købe Air Warrior!

Air Warrior er et af den slags spil, som jeg finder dybt overflødige. Grafikken er nærmest grim, og lyden bliver ikke til meget andet end monoton motorbrummen. Men er du til den slags, så... Sig ikke, at jeg ikke advarede dig! Der findes så mange gode flysimulatorer i verden idag. Hvorfor skulle Air Warrior så komme og ødelægge mit håb om, at alt bliver bedre i fremtiden? Men man kan selvfølgelig bare hænge plakaten op, gemme kassen langt væk, og leve i lykkelig uvidenhed om Air Warrior, altimens man klasker irakere i F19, eller flyver aftentur i Flight Simulator 5.

Du skal altså ikke løbe direkte ud og flå spillet ned fra hylderne. Men prøv det alligevel et eller andet sted, før du bestemmer dig for cølibat. Det kunne jo være det var noget for netop dig. For jeg er kun et menneske, og kan meget vel have taget grueligt fejl... Hvilket jeg så sandelig håber !! ❑

Hans Henrik Appel



Air Warrior er rendyrket action.

On-line
AIR WARRIOR
USER'S MANUAL

Grafik:	53%
Lyd:	55%
PowerPlay:	61%
HiScore:	58%
Ram:	640 KB
Harddisk:	4 Mb
Hastighed:	386+
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	SoundBlaster m.fl.
Udgiver:	On-Line
Pris:	349,-
Udlånt af:	RAM-Soft Tlf: 3312 2440

Amiga
Air Warrior findes også til Amiga, men det må betvivles i høj grad om kvaliteten er højere på denne maskine.

PC HISCORE: 58%

Alfred Chicken

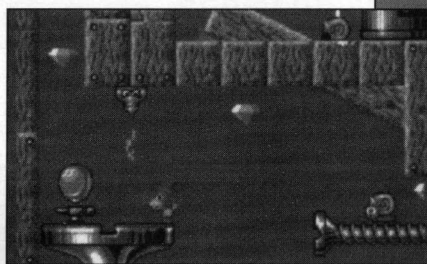
Desværre kære læser, vi skal til det igen. Endnu et platformspil, endnu en syg, uoriginal, og frustrerende kedelig forhistorie. Jeg er nødt til at gøre det, så her kommer den!

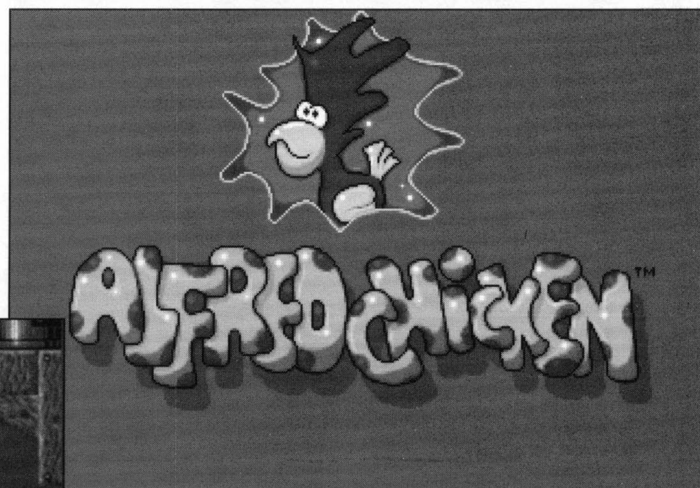
Alfred er en kylling. Det er ikke fordi jeg vil rakke ned på Alfred, for han er rent faktisk en kylling. Han gik rundt i Kyllingeland og havde det egentlig ret fedt. Men så en dag skulle han baby-sitte (eller 'egg-sit' som manualen kalder det med sit sprudlende vid) sine brødre. Sejt nok for Alfred, for han skulle alligevel være sammen med sin *chick* Floella, og så kunne han jo klare begge dele samtidig. Men hen på aftenen begynder Alfred at blive lidt træt, så han går udenfor for at ryge en smøg.

Meka Chicken a la Carte

'OH RÆDSEL!', tænker tilskueren oprevet, for enhver ved jo at når et nuttet pixel-dyr bliver sat til at passe på babyer, det være sig pingviner, sæler eller små kiwier, skal der absolut komme en skurk og udnytte situationen, så det hele bare bliver til et platformsspil med en tynd forhistorie. Og det var faktisk hvad der skete, SURPRISE! Uheldigvis for Alfred, var Meka-Chickens (*hvorfor hedder de det?* Er de fra Mekka eller ville de hedde Mega-Kyllingerne, og kunne ikke stave?) i nabolaget, og de var ude på narrestreger. De så at Alfred ikke holdt øje med Floella og æggene, så de æg-nappede (endnu et eksempel på manualens førnævnte sprudlende vid) hele flokken og sugede dem op i sit rumskib.

Da Alfred kom hjem og opdagede at de var væk begyndte hans hjerte at dunke hurtigere. Sveden piblede frem, og fjerene rejste sig i nakken på ham. Han løb udenfor og kiggede sig panisk omkring. Efter at have vænnet sig til mørket afsøgte han lynhurtigt grunden, uden resultat. Han gik ind i det store, kolde og ensomme hus, og smed sig apatisk i sofaen. Noget var galt. På sofabordet lå en seddel, hvorpå der stod: "Ha ha, vi har taget dem alle sammen for at bruge dem i vores onde eksperimenter, og hvad vil du gøre ved det? Hilsen Meka-Chickens." Rædslen blandedes med raseriet i Alfred. De var alt i hans liv. Han ville redde dem, koste hvad det ville.





Alfreds eneste våben mod de slemme uhyrer er hans skarpe næb.

Sex, porno og kyllinger

(Jeg gør opmærksom på at dette intet har at gøre med sex og porno, og at overskriften kun har til formål at tiltrække din opmærksomhed) Nå, men vi kom fra at Meka-Chickens havde nappet Alfreds kære, Alfred havde fået helte-fjerene på, og tog afsted for at redde dem. Du ville nok føle dig skuffet hvis Meka-Chickens ikke havde spredt de kære små ud over en masse forskellige baner, så det har de altså. Ydermere har Meka- o.s.v., stik mod al forventning, sat nogle uhyrer ud på banerne for at holde Alfred fra at hævne sig. Så få fat i joysticket og styr Alfred helskindet igennem, lyder missionen (det næste spil kommer til at hedde: "Red Alfred fra at blive ruineret af Ocean når de sagsøger ham for at være en kopi af *deres* tidligere spil-helt Kiwi").

Alfreds eneste våben mod de slemme uhyrer er hans skarpe næb. For at bruge det imod dem skal han hoppe op i luften, og styrtdykke ned i hovedet på dem, med næbbet først. Fjenderne er selvfølgelig heller ikke forsvarsløse, faktisk behøver de fleste af dem bare at røre ved Alfred, for at gøre ham til en nytteløs bunke fjer.

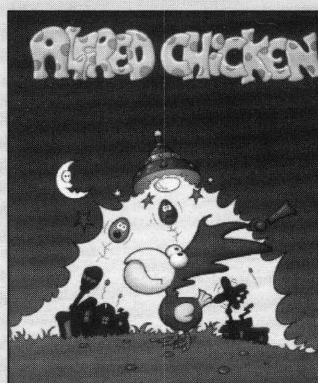
Og det er ikke kun fjenderne der skaber problemer - ind imellem er der lige pludselig ikke nogen vej ud af banen. Så må Alfred, som i mange andre platformsspil, trykke på nogle sjove små kontakter der befinder sig rundt omkring på banerne. Disse kontakter får skjulte platforme frem, åbner døre eller åbner en lem i gulvet. Udover de trivielle kontakter, er der også en mere bizar én: Alfred skal tænde for et fjernsyn, hvorpå der så kommer en speaker frem. Speakeren siger 'blah blah blah...', og Alfred skal så hoppe på blah'erne for at komme videre (sygeligt!)...

Timers underholdning?

Det ovennævnte lyder måske rimelig originalt, det er det også, men det er absolut også det eneste originale i dette spil! Alt er set før, så hvis du vil have et spil der virkelig indeholder nyskabelse, er det ikke her du skal kigge. Til gengæld er selve spillet udmærket udført, med den sædvanlige nuttede grafik og nogle udmærkede lydeffekter. Efter at have hørt på baggrundsmusikken i omkring en halv time, er man klar til at dræbe, derfor er det godt at man kan vælge mellem fem forskellige melodier.

Baggrundene og banerne er temmelig kedelige at se på, hvilket gør at man skal være temmelig nysgerrig eller platformsspil-fan (eller spilanmelder), for at gide spille i meget mere end en time. Egentlig er det et rimelig godt platformsspil, der dog, i kraft af at der ikke er noget nyt i det, virker lidt kønsløst og uinteressant.❑

Mark Sederqvist



Grafik:	70%
Lyd:	81%
Powerplay:	71%
HiScore:	68%
RAM:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A-1200:	Ja
Udgiver:	Mindscape
Pris:	339,-
Udlånt af:	Betafon, Tlf: 3131 0273

PC

Alfred skal giftes nu til morgen..., og udkommer derfor ikke til PC.

AMIGA HISCORE: 68%

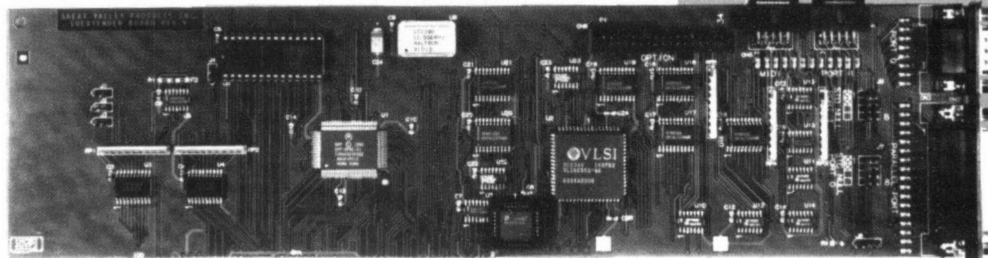
Ekstra perifere porte til din Amiga:

I/O-Extender og MultiFaceCard

Har du brug for ekstra ydre porte til din Amiga, har vi fundet to produkter, der hver tilbyder to ekstra serielle og en parallel port til diverse perifere apparater: I/O-Extender fra GVP og MultiFaceCard (MFC) fra bsc büroautomation AG/Alfa Data.

Det bliver hurtigt irriterende at skulle skifte kabler hele tiden, hvis man både har printer og modem, der begge forlanger at skulle bruge Amiga'ens eneste medfødte serielport. I/O-Extender og MFC kan hjælpe her, men kortene er også en ven i nøden for en SysOp på et BBS, der har brug for flere linier eller en DTP'er, der med scanner og digitizer skal bruge en ekstra parallelport!

I/O-Extenderen består af et almindeligt Zorro-II indstikskort til en Amiga 2000/3000, med en ekstra bracket (den plade hvorpå de fysiske porte sidder, der stikker ud bagved Amiga'en). For at kunne få plads til de 4 stik, der sidder på kortet har det været nødvendigt at sætte en løs bracket på kortet, der monteres over for et andet slot end det selve I/O-Extendenderen sidder i. Derved optager man desværre yderligere et slot, der må stå tomt. Den ekstra bracket kan dog sagtens afmonteres, hvis man ikke er interesseret i dette, da den er forbundet til kortet med et såkaldt ribbon-kabel, hvor stikket sidder på sokkel.



I/O-Extenderen er et almindeligt Zorro-II indstikskort.

MFC-kortet er mindre i længden, men optager ligesom I/O-Extender et Zorro-II slot, foruden en bracket til en DB25 (25-bens) seriel port. At kortet er mindre, kan være fordelagtigt for Amiga 2000- og 3000-ejere, hvis man har et hardcard med harddisk siddende i slottet ved siden af - ofte fylder harddisken mere end der er afsat plads til mellem slottene i A2/3/4000. Kortet findes i en række forskellige versioner med forskellig fysisk udformning og konfiguration, hvor den første serie, MFC 1, 2 og 2+ er kort med to parallelle og serielle porte. MultiFaceCard 3, som er kortet der testes her, består af to serielle porte samt en parallel.

De nye serielle muligheder

De to serielle porte på I/O-Extender bruger den fysiske interfacestandard DB-9 og har altså 9 ben hver, hvor Amiga'ens egen port har 25 ben (DB-25). Det er derfor ikke usandsynligt, at man er nødt til at købe nye kabler til modem'et, printeren eller andet perifert udstyr man tidligere har brugt på serielporten. Langt det meste kram er sædvanligvis udstyret med DB-25, når man køber det, selvom DB-9 er PC AT industri-standard (de fleste printere og modem er primært udviklet til PC, der oftest bruger DB-9).

I/O-Extenderen er iøvrigt udstyret med en sende/modtage-buffer for begge serielle porte, der øger hastigheden på dem og sørger for, at der ikke tabes data under transmission, hvilket man nogen nogen gange oplever med den interne. Begge porte kan med det rigtige software og perifere hardware præstere et in/output på op til 625 Kbps - der er mere end en fem-dobling i forhold til den interne!

De serielle porte blev testet med et US Robotics Courier HST 16.800 samt et Supra FaxModem 14.400 modem. Den faktiske overførselshastighed, steg ikke i nævneværdig grad, men til gengæld var overførslen fejlfri hver gang. HST-modemet, der på testmaskinen med dennes interne serielle port, sædvanligvis har en effektiv CPS-rate på omkring 3650 tegn/sekundet ved upakkede filer, steg med 100 tegn per sekund. Har man acceleratorkort med en hurtig harddisk, vil CPS-raten sandsynligvis stige endnu mere.

MFC-kortet's serielle interfaces udgør to 9-bens samt et 25-bens. DB25-porten er monteret på den seperate bracket alene. Grunden til at man også her har et DB9 interface er naturligvis pladshensyn; det ville være spild af brackets kun at bruge 25-bens-interfaces, når man sagtens kan nøjes med 9-ben. Dog er bsc opmærksom på, at meget udstyr til Amiga kører med 25-bens kabler, hvorfor det er muligt at montere en ekstra 25-bens bracket i stedet for DB9. Her skal man altså ud at købe en ekstra bracket, hvis man ønsker at benytte begge serielle porte. Ligesom I/O-Extender har MFC forbedrede serielle transmissioner med kortets egne porte, men dog uden hardware-buffer som på I/O-Extender og transmission via modem går også med MFC en anelse hurtigere end ved normal overførsel. Normalt vil man benytte serielportene som almindelige RS-232c enheder, men man har mulighed for hardwaremæssigt, at bruge en eller begge som Null-modem konfigurationer i I/O-Extender. Det kan være nyttigt for SysOps, der ønsker at teste deres BBS, da man derved kan logge på BBS'et via egen Amiga og teste hvordan brugere, der connecter pr. modem oplever BBS'et.

MIDI og parallel

Skal man bruge I/O-Extenderen som MIDI-interface, kræver det at man ofrer den ene serielle port til formålet, men så har man også 2 komplette 16-kanals MIDI busser. Og dog ... MIDI-interfacet kan ikke benyttes umiddelbart, men kræver faktisk at man bruges GVP's egen 'MIDI expansion Unit'. Man får altså ikke helt et MIDI-interface med ved købet. Iøvrigt har GVP været opmærksom på, at en parallel-port på Amiga og PC er forskellige, idet Amiga-porten sender strøm til de perifere produkter, hvor parallelporten på en PC ikke gør det. Via en jumper på kortet, bestemmes om porten skal bruges til en printer, der er Amiga- eller PC-kompatibel.

MFC-kortet er i endnu mindre grad glad for MIDI-interfaces, da

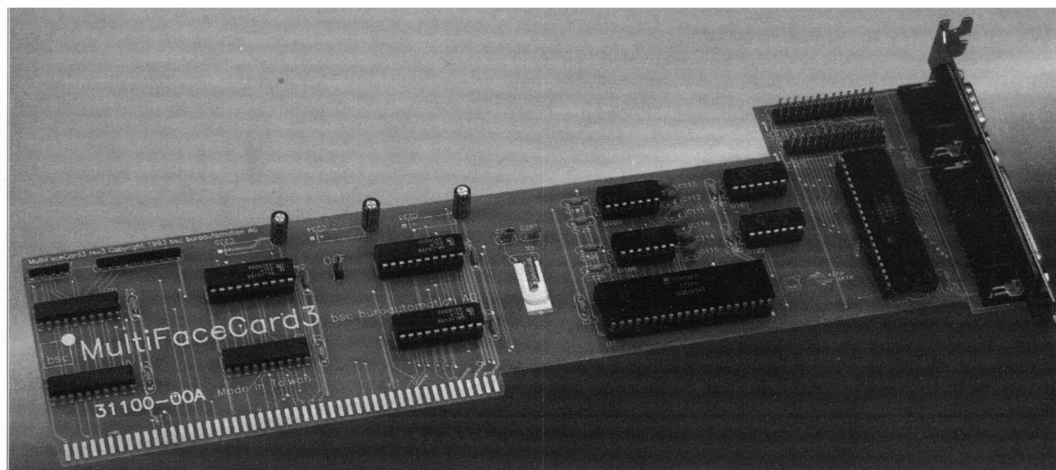
man skal foretage hvad bsc kalder *a minor hardware operation* - man skal udskifte den 7,3 MHz-krystal der sidder på kortet som standard til en tilsvarende krystal på 4 MHz. Man skal altså ikke købe MFC for at benytte MIDI! Hvad angår den parallelle port, garanterer bsc at de understøtter protokoller til Centronics, BOISE samt Epson scannere.

Hvad med kompatibiliteten?

Ikke alt software kan benyttes med I/O-Extenderen, idet visse programmer - i modstrid med anbefalinger fra Commodore - sender data direkte til de indbyggede porte på Amiga'en. Problemet ligger i, at noget software ikke benytter devicedriveren, d.v.s. det stykke software der styrer portene. GVP er opmærksom på dette problem, hvorfor man hardware-mæssigt kan omdirigere signaler der sendes til de interne Amiga-porte, til I/O-Extenderens. Man går derved glip af to ekstra porte (en seriel og en parallel - de interne porte), men opnår at man kan benytte I/O-Extenderens hurtigere porte alligevel.

Naturligvis kan man blot vælge at lade programmerne sende signalerne til den interne serielle eller parallelle port alligevel og bruge I/O-Extenderens porte til andre formål. MFC-kortet er her knapt så smart indrettet. Al redirigering foregår ved hjælp af et ellers ganske anvendeligt stykke software, kaldet *MapDevice* - har man programmmer, der går uden om device-driverne, må man altså ty til de gamle interne porte.

Dokumentationen til begge kort bærer iøvrigt begge præg af, at bsc og GVP har fingeren på pulsen hvad angår serielt software - både kommercielt og Public Domain. De er godt klar over, hvilket software der er populært og ikke mindst bedst. MCF-manualen indeholder et kapitel med tips & triks f.eks til det populære terminalprogram *Term* (MultiFaceCard), men også til populære perifere enheder som f.eks HP laserprintere og Epson's GT scannere. I/O-Extender-manualen byder på en række guidede eksempler på hvordan man kan bruge I/O-Extenderen, f.eks til multimedie-præsentation med AmigaVision eller et system med en seriel printer og modem (der her benytter programmet JRComm).



MultiFace-kortet fungerer fint til alle Amigatyper med Zorro-II slot.

Arbejder man professionelt med DTP, får man hurtigt brug for både at kunne benytte printer og f.eks en laserdisk samtidigt. Skulle man få brug for endnu flere porte, kan man smide så mange I/O-Extenderkort i Amiga'en som den har plads til (sædvanligvis op til 3 kort med ialt 7 serielle porte og 4 parallelporte).

Når du handler i porten!

GVP har altid haft et underligt problem med serielle porte og deres produkter (f.eks G-Force og Series II hardcards) idet data ofte går tabt på visse maskiner - til stor irritation for modem-ejere. Det skyldes ikke at GVP's produkter har en fejl, men at Amiga'ens interne serielle port simpelthen ikke kan følge med GVP's hurtige produkter og heldigvis er der forlængst udviklet et stykke software der løser problemet, kaldet GVP-Patch, der natuligvis følger med den diskette I/O-Extenderen har selskab af ved køb. Er man den lykkelige ejer af et A2000 G-Force '040 acceleratorkort, hvor der allerede er monteret en serielport, samarbejder I/O-Extenderen iøvrigt gerne med det.

MFC kan benyttes til alle Amiga'er i kabinet, altså A2/3/4000, og bsc har iøvrigt fremstillet et tilsvarende kort til Amiga 500, der dog kun har 2 serielle porte. Iøvrigt fungerer det software der følger med, kun under WorkBench/Kickstart 2.0 eller højere. Har man en del GVP-produkter i forvejen, er det fordelagtigt at vælge I/O-Extenderen, da GVP konsekvent sørger for kompatibilitet produkterne i mellem. GVP's kort er generelt en anelse mere gennemtænkt og bortset fra den ulempe, at den ikke kan lide 25-bens kabler, vil jeg vælge til I/O-Extender'ens fordel som testens vinder.❑

Karsten Bo Malten

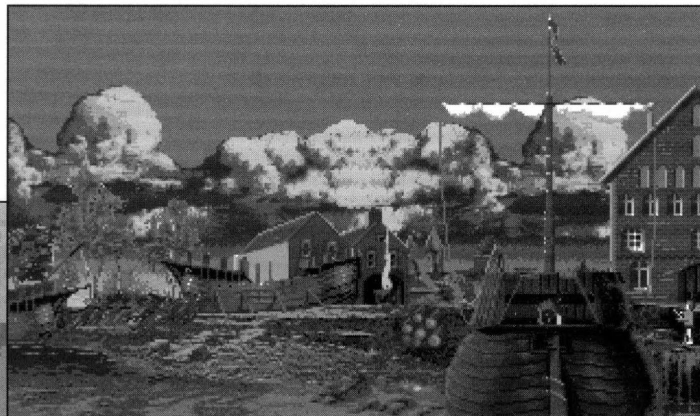
GVP I/O-Extender
Pris: 1198,-

bsc MultiFaceCard
Pris: 1198,-

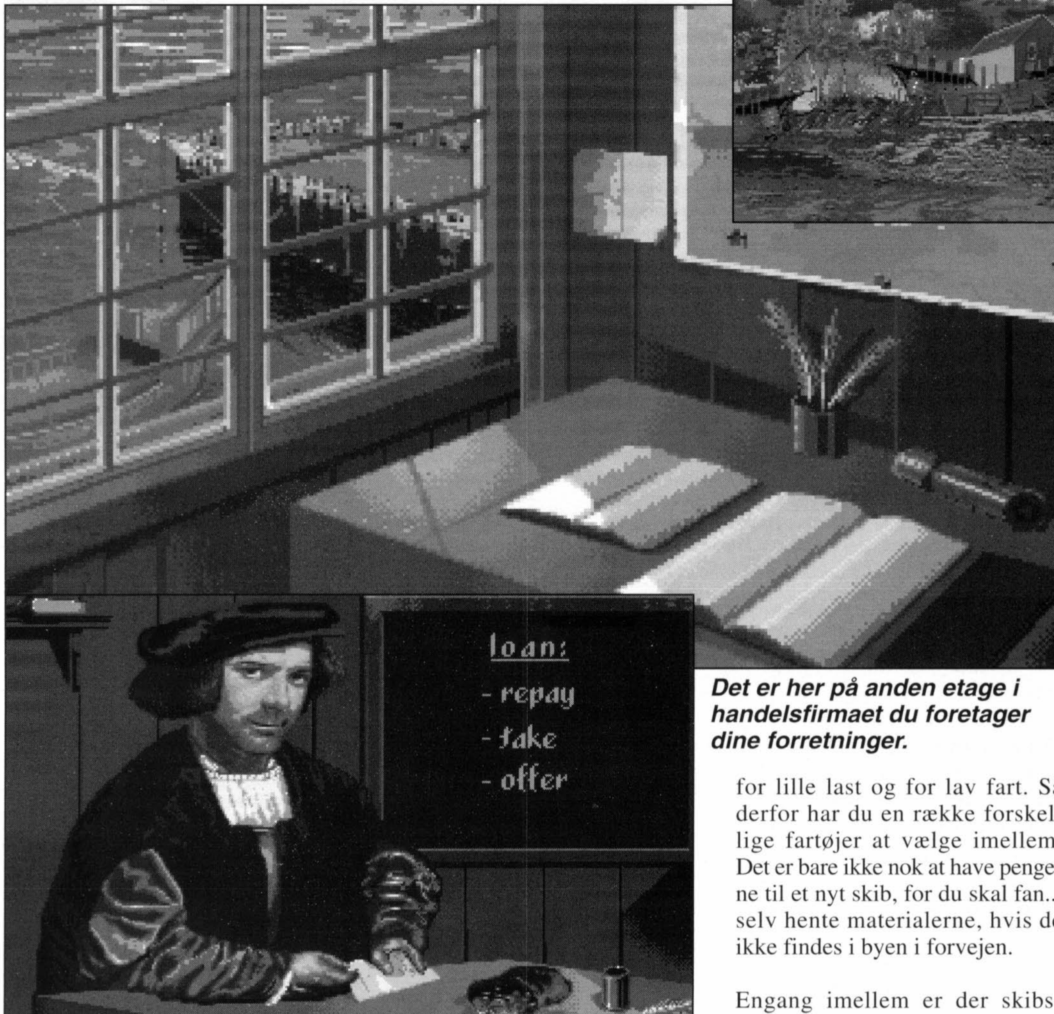
Begge kort er venligst udlånt af Betafon, tlf. 3131 0273

The Patrician

Hvad siger 'Hanseforbundet' dig? Nej, det er ikke et nyt politisk parti med Hanse(mand) som formand. Det var derimod det 15. århundredes svar på EF.



I enhver havn findes en skibsbygger, hvis der skal repareres.



Det er her på anden etage i handelsfirmaet du foretager dine forretninger.

Denne ågerkarl giver dig måske en god startkapital.

Hvordan handlede folk mon med hinanden før Det indre Marked og EF-unionen? Tja, The Patrician giver et godt billede af handlen mellem de nordeuropæiske byer i 14-hundredetallet. Manualen til spillet kunne godt gå for at være en historiebog, så læs den hvis du er interesseret i baggrunden for Hanseforbundets opståen og videre skæbne. For man kan sagtens være med uden at sætte sig ind i det historiske perspektiv. Meget kort fortalt handler det nemlig om penge! Penge var og er stadig nøglen til magt og indflydelse. Dit mål i spillet er at blive en stor forretningsmand og i sidste ende stå i spidsen som borgmester for den mest dynamiske by i Hanseforbundet. Men alting har en begyndelse, og du begynder på skibsværftet.

I en lille båd der gynger...

Ja, det var gode tider dengang i 1453 for skibsværfterne. Alle mænd med respekt for sig selv havde et skib. Hvis man ville tjene penge, var det nemlig bydende nødvendigt at have et skib til at transportere sine varer til de steder, hvor der var behov for dem. Det første skib får du foræret. Men det bliver du nok utilfreds med senere hen i din færd: for lille last og for lav fart. Så derfor har du en række forskellige fartøjer at vælge imellem. Det er bare ikke nok at have pengene til et nyt skib, for du skal fan... selv hente materialerne, hvis de ikke findes i byen i forvejen.

Engang imellem er der skibsauktioner, og det er lidt af en oplevelse at være med til. Når man har fået sig tilstrækkelig med skibe og rigtig er oppe at køre (sejle) bliver det først sjovt! Pengene rasler ind så man føler sig som millionær. Det er dog ikke lutter indtægter det hele. Dine skibe bliver selvfølgelig slidte af de lange ture over Nord - og Østersøen, og så må du sende dem til reparation på værftet.

Parat, Start, Sejl!

Efter du har kigget dig lidt omkring, kan arbejdet begynde. Det foregår fortrinsvis fra dit kontor. Her har du 2 forskellige bøger, der holder dig ajour med udbud og efterspørgsel i den pågældende by. Er der f.eks. meget kød i byen var det måske en god ide at købe noget, som du kan sælge i andre byer, der har knap så meget kød. Eller du kan lagre det og vente til efterspørgslen stiger.

Der handles med alt fra våben (ikke velset!) til fiskeolie. Når du har lastet dit skib, er det på høje tid at få varerne afsted. Lige inden du tager stævner ud går du ind på byens kro, for at hverve det rette antal sømænd. På kroen kan du hyre pirater til at sænke dine konkurrenter - jeg kan forestille mig, at det må være sjovt, hvis man spiller 2. Sikken en masse udspekulerede planer, man kunne lave mod ens medspiller. Men pas på: du er jo en respektabel forretningsmand på vej op i det sociale hieraki. Hvis du laver for mange udskejelser, kan du i sidste ende ødelægge dit ry/rygte!!

Selve sejladsen er smertefri. På kontoret hænger der et kort over samtlige 16 byer (inklusive den du er i). Du trykker blot på den by, du ønsker at besøge og i løbet af nogle dage (kommer an på distancen) så er du ved din destination. Der kan dog indtræffe uforudsete hændelser som feks. pest eller brand i den by, du er på vej til, og så har din rejse muligvis været forgæves. Pirater var også en pestilens i de dage, så det gælder om at få fat i nogle våben til at forsvare sig med. De våben kan du købe hos din lokal våbensmed.

Hva' ska' jeg giftes?!?!

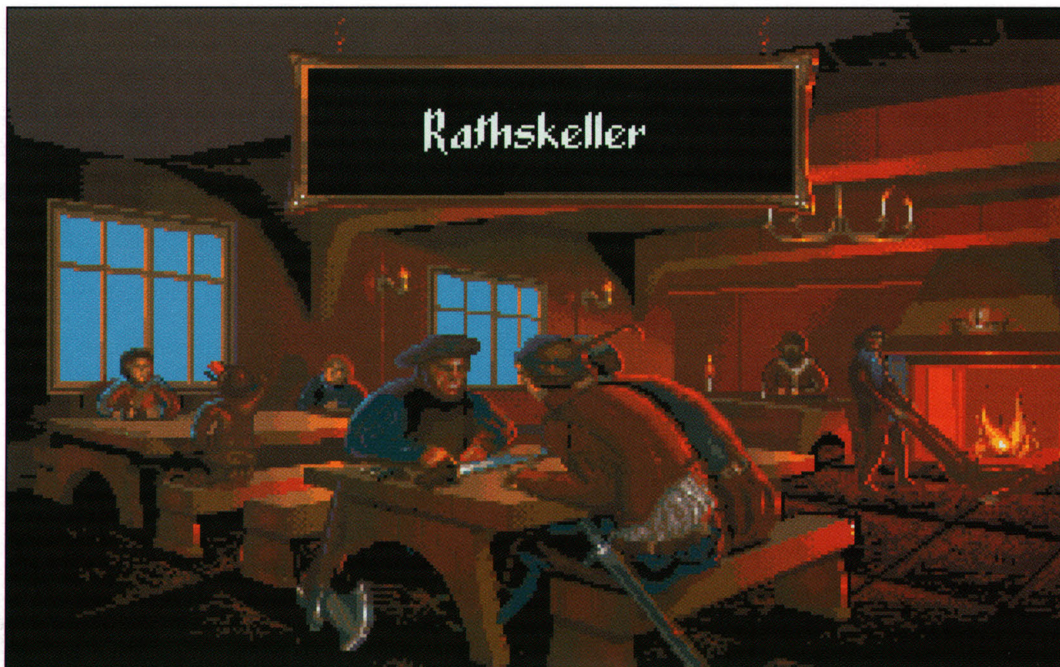
Spillet er ikke kun cool cash, pest og pirater. Kærligheden kan man også finde. Når man er på vej ud af hjembyen, kommer der en gang imellem en gammel pukkelrygget 'Kirsten Giftekniv' frem på skærmen. Han ('Kirsten Giftekniv' er et begreb - ikke en person!) vil da hjertens gerne formidle kontakt til en yndig dame mod et beskedent honorar. Damerne er af forskellig karakter. I mit første spil blev jeg gift med en gammel, men RIG enkefrue. I de næste spil fik jeg tilbud fra kønne men FATTIGE jomfruer.

Brylluppet giver dig lejlighed til at invitere det halve af byen til stor fest. Derfor gælder det om at sørge for gæsternes velbefindende. Et bryllup, hvor folk sulter og tørster er katastrofal for dit ry i byen, så der skal være masser af mad og drikke.

Målet er at blive borgmester, så brylluppet er en glimrende propaganda-platform. Hvis du stadig ikke er populær nok kan du donere en stor sum penge til kirken (den havde utrolig stor magt) eller afholde datidens Festuge.

Fællesbadet i byen er et godt sted at drive lobby-virksomhed, da der kommer en del inflydelsesrige profiler. Disse kan også bestikkes, så du kommer hurtigere op i rækkerne. En anden måde at gøre indbyggerne tilfredse på er ved at armere et af dine skibe, så det kan beskytte byen mod pirater. Når piraterne er slået vil befolkningen være taknemmelig.

Bruger du alle disse kneb, og har byen i øvrigt et sundt handelsesliv, vil dine chancher for at vinde det næste borgmestervalg være store.



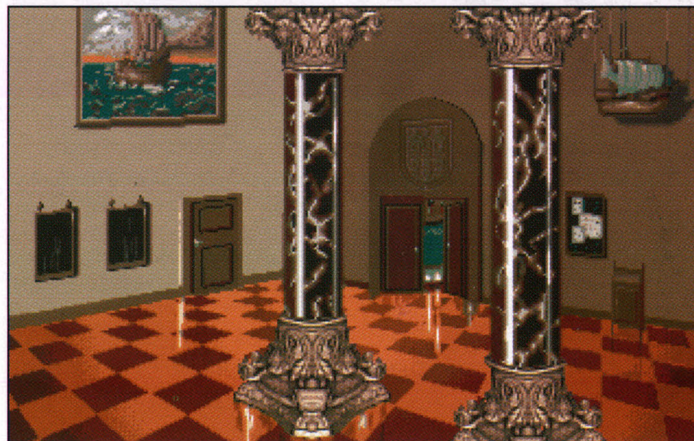
På den lokale kro kan du hverve folk til din rejse.

Borgmester hva' nu!

Nu er det så, at du skal vise dig titlen værdig. På møder med de andre medlemmer af Hanseforbundet skal du bidrage med skibe til den fælles flåde. Flåden beskytter alle 16 byer. Du kan også lave din egen flåde, som du kan sende ud for at jage pirater. Nogle gange er der handelsblokader mod et af medlemmerne i Hanseforbundet, og bryder du den kan du risikere at et af dine skibe bliver sænket. Du skal også tage dig i agt for baronerne og greverne fra indlandet, da de engang imellem sender deres hære mod Hansestaderne. Derfor kan du ansætte nogle lejesoldater til at passe på byen.

Det primære i spillet er det handelsmæssige og det politiske arbejde er det sekundære, hvilket er i overenstemmelse med historien. Spillet har været en kæmpesucces i Tyskland i et stykke tid, hvilket ikke er så underligt, da det er lavet af tyskere og hovedsageligt handler om den tyske historie. De tyske byer er centrum for al handel. Kan du se bort fra, at der ikke er nogle danske havnebyer med, så er det et fantastisk godt handelsespil krydret med en historisk baggrund. ❑

Søren Madsen



Det gælder om at blive valgt til borgmester.



Fællesbadet er stedet, hvor man skaber kontakter.



Grafik:	83%
Lyd:	78%
Powerplay:	80%
HiScore:	80%
RAM:	1Mb
Harddisk:	Ja
A-1200:	Ja
Udgiver:	Ascon
Pris:	429,-
Udlånt af:	Betafon, Tlf. 3131 0273

PC

The Patrician fås også til PC, og også her kan du sejle rundt på de nordeuropæiske have efter penge, magt og HUSTRUER! PC-versionen har flere grafiske og lydmæssige detaljer og gør sig generelt bedre end Amiga-versionen.

AMIGA HISCORE: 80%

NFL COACHES CLUB FOOTBALL

Kender du udtrykket onside kick? Ved du hvad et touchdown er? Hvad bruger man en quarterback til? Hvis du kan svare nej til et eller flere af disse spørgsmål, tilhører du formentlig den gruppe af danskere, der aldrig har beskæftiget sig med vore oversøiske venners næst-populæreste idrætsgren, nemlig amerikansk fodbold.



Hvis du spiller godt, vil stadion være fyldt til randen, hver gang du spiller hjemmekampe.

I Danmark forbinder man oftest amerikansk fodbold med en samling halvfede familiefædre, der løber på en mudret grønsvær og har vat i skuldrene. De kalder deres hold sjove navne, eksempelvis har Køges lokalhold tilnavnet Dragons. Ja, til tider tildeles denne, i Europa så lidet kendte, sport et par minutter i TV2-sportens søndagsudgave, men derved må det også blive.

I USA, derimod, dyrkes sporten på et plan, der rækker mange gange længere end vores egen superliga i fodbold. Hundredetusindvis af amerikanere vælter ind for at se deres hold kæmpe for at nå finalen om Super Bowl, en slags nationalt mesterskab. Nu er det så på tide, at vi europæere får øjnene op for en af USA's mest populære sportsgrene. I sidste måned var det Front Page Sports Football Pro og nu altså NFL Coaches Club Football, som nok skal gøre sit til, at mange EF-borgere begynder at slynge om sig med udtryk som Fake Punt, Influence Block og Weakside Safety (m.h.t. reglerne, se anmeldelsen af Front Page Football i sidste nummer).

NFL CC Football er licenseret af NFL, og holdene er således de samme, som de, der folder sig ud i den 'virkelige' verden. Alle holdene er nøjagtige kopier af de hold, der kæmper om Super Bowl '93, og til at bevise dette, har Microprose smidt bunkevis af statistikker ind, der skulle give spillerne de samme færdigheder, som deres kolleger af kød og blod.

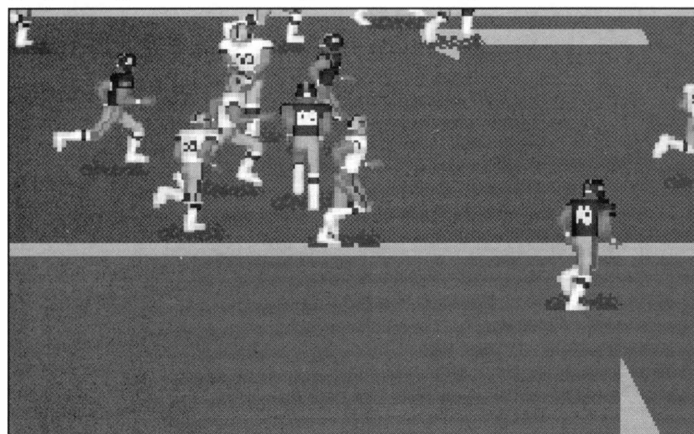
Du starter med at vælge, om du kun vil være coach (træner), eller om du også vil deltage aktivt på banen og give dine uduelige spillere en hånd/fod med. Det er selvfølgelig sjovest selv at spille, men ved at starte med kun at dirigere slagets gang, får du bedre indblik i spillet og kan så evt. senere overtage en af spillernes omfattende kampudstyr.

Som coach lægger du taktikkerne før og under kampen, ligesom du også styrer udskiftninger og valg af timeouts. Meget andet laver du ikke, men da der er ca. 80 opstillinger i hver playbook (en slags 'Taktikkens ABC') får du også nok at gøre. Når så du bliver rigtig skrap, kan du begynde at ændre i de eksisterende taktikker. Til dette formål er du udstyret med en Playbook Editor, der er så omfattende, at du sjældent vil føle dig begrænset af spillets muligheder, når du lægger dine snedige strategier til næste kamp. Og skulle du blive en vaskeægte NFL-ørn (ordet er accepteret af Dansk Sprognævn), kan du designe dine egne offensive og defensive opstillinger, der nok skal give fjenden sved på panden - hvis du altså er smart nok.

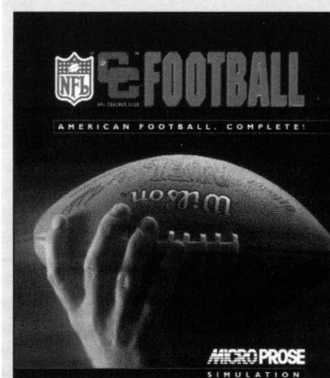
Når det kripler i fingrene, og du har kløe i benene, er det på tide, at du kaster dig ud i selve kampen. Her skal det lige bemærkes, at du ikke styrer den spiller, der er nærmest bolden, men derimod én spiller, hele tiden. Dette skyldes, at hver eneste mand spiller en væsentlig rolle i amerikansk fodbold. Således er det vigtigt, at spilleren, der repræsenterer dit alter ego, udfører sin opgave rigtigt - ellers går der kludder i formationen.

NFL CC Football er et godt spil, ingen tvivl om det. Problemet er nok bare, at de fleste vil blive afskrækket af det faktum, at amerikansk fodbold er en så fremmed sportsgren. Personligt kendte jeg næsten intet til sporten før denne anmeldelse, men ved hjælp af et lille afsnit i manualen, der kort ridser de vigtigste regler op, var jeg hurtigt i gang. Man udvikler sine taktikker, og det er fascinerende at se, at ens arbejde ved tegnebordet også virker i praksis. Man spilder heller ikke tid ved unødvendige detaljer, som så ofte er inkluderet i spil af denne type, tilbage er kun den rene strategi og action. Supplér med en særdeles nydelig og farvestrålende grafik og et par velvalgte samples, så har du kun gode grunde til at stifte bekendtskab med San Fransisco 49'ers, Los Angeles Raiders og Pittsburg Steelers.❑

Simon Skals



Man kan frit zoome ind og ud, og derved få optimalt overblik.



Grafik:	84%
Lyd:	77%
PowerPlay:	87%
HiScore:	85%

RAM:	2 Mb
Harddisk:	6 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/Soundbl./Roland m.fl.
Hastighed:	386+
Udgiver:	MicroProse
Pris:	449,-
Udlånt af:	SES/ESCape, Tlf: 3139 6366

Amiga
Microprose udgiver mange af sine spil til både PC og Amiga, og vi kan ikke udelukke muligheden af, at NFL CC Football dukker op til Amiga et stykke ud i fremtiden.

PC HISCORE: 85%

Amiga-ram:

512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder	345,00
2 MB ramudv. m.ur/afbr.t.A-500	1425,00
2 MB Chipmem adapter t. A-500/2000	1595,00
1 MB ramudv. til Amiga 500 plus	470,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	575,00
VECTOR 4 MBRamudvidelse til A1200 med ur og sokkel til coprocessor	2715,00
MEMORYMASTER til A-1200 m 1MB	1475,00
MEMORYMASTER til A-1200 m 5M	3290,00

Diskettestationer:

3.5" Diskdrev eksternt m. bus & afbr.	665,00
3.5" Diskdrev til indbygning i A-500	625,00
3.5" Diskdrev til indbygning i A-2000	625,00

Harddiske:

Paradox SCSI extern controller til ALLE Amiga-modeller. **OGSÅ A600/1200**	1300,00

Se iøvrigt specialskemaet nedenfor.

Printere og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nål, color	3540,00
Citizen 120 D+	1395,00
Citizen swift 200, 24 nål	2495,00
Citizen swift 240, 24 nål super farveprinter	3495,00
Farvebånd, Citizen 120 D	45,00
Farvebånd, LC 10/20, sort	50,00
Farvebånd, LC 24, sort	90,00
Printerkabel, A-500(IBM)/Centronics	50,00

Disketter:	**pr. stk.**	**pr.100**
5.25" DSDD NN	3,50	315,00
5.25" HD NN, 1.2 MB	4,25	382,50
3.5" DSDD NN	4,50	382,50
3.5" HD NN, 1.44 MB	6,75	607,50

Diskettebox med lås:

til 100 stk. 5.25"	55,00
til 100 stk. 3.5"	55,00

Modem:

ACEEX 14400 SR Faxmodem extern	2975,00
ACEEX 14400 SR Faxmodem internt	2975,00
ACEEX 2400 MNP Faxmodem extern	1195,00
ACEEX 2400 MNP Faxmodem intern	650,00
ACEEX 2400 Baud modem extern	915,00

Joystick og diverse:

Competition Pro Joystick	150,00
Competition Pro Star m. autofire/slow	230,00
Competition Pro mini m. diskbox	170,00
The Arcade Joystick	230,00
Danjoy, dansk superjoystick	210,00
Amigaomskifter t. PC-Joystick(analog)	200,00
Mus & Joystick omskifter, elektronisk	155,00
Logic3 Speed-Mouse m. micro-switches	225,00
Musemåtte, blå, 8mm,	50,00
Musemåtte, rød, 6mm	35,00
Multimeter 3800 G (Volt-AmpereOhm)	340,00
Kickstart V. 2.04 ROM	215,00
Kickstartomskifter, A500/2000, 2 sys.	145,00
Kickstartomskifter, A500/500+, 2 sys.	200,00
Kickstartomskifter, A500/500+, 3 sys.	245,00
Kickstartomskifter, A-600/CDTV	245,00
Bootselektor DF0-DF1(2)	85,00
Støvlåg til A-500/600/12002000 røgfarvet	95,00
Multiplayerkabel, A-500/A-500	160,00
Soundsampler, stereo, Smartsound	395,00
Xcopy Professional med Hardware	570,00
Strømforsyning til A-500	515,00
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	ring
Installationskit 2.5">3.5" Harddisk A.1200 muliggør brug af 3,5" Harddisk i A1200	275,00
2.5" Harddiskkabel til A-600/A1200	95,00
FPU 68882 25 Mhz	860,00
FPU 68882 33 Mhz	935,00
A-1200 internt Ur	245,00
VGA-Adapter t. A-1200 m.fl.	165,00

Computere:

Amiga 1200	3495,00
Amiga CD32	3495,00
Amiga 1200 m. 128 MB Seagate Harddisk	6655,00
Amiga 1200 m. 170 MB Conner(3.5") HD	5910,00
Amiga 600	1995,00
Amiga 600 m. 40 MB Harddisk	3650,00
Amiga 600 m. 121 MB Seagate Harddisk	5225,00

Har du problemer med din Amiga 500/1000 eller 2000 kan vi normalt reparere den til en fornuftig pris. Bemærk dog , at reparationer kun modtages efter forud truffet aftale. Dette skulle gerne holde reparationstiden på et minimum.

4-player adapter som kan bruges til Dynablaster og Kickoff spillene og andre med mulighed for 4 spillere. Sættes i printerporten - omskifter der muliggør anvendelse til ovennævnte spil. **Kun hos ABSALON DATA. Pris: kr. 195,00**

Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor prisliste, som du får ved hvert køb, så du kender de nyeste priser.

System	**OKTAGON/SCSI t.500**	**t.2000**	**ALFA POWER/AT-BUS t. 500**	**t. 2000**	**GVP/SCSI t.500**	**t. 2000**	**Amiga 6/1200**
AT-BUS-controller, 0 Mb	-	-	1415,00	1040,00	-	-	-
AT-BUS-controller, 2 Mb	-	-	2270,00	1885,00	-	-	-
SCSI-controller, 0 Mb.	1765,00	1030,00	-	-	-	1795,00	-
SCSI-controller, 2 Mb	2605,00	1890,00	-	-	-	-	-
42 Mb HD, 15 ms., 0 Mb	-	-	2615,00	2275,00	-	-	1360,00
42 Mb HD, 15 ms., 2 Mb	-	-	3405,00	2995,00	-	-	-
85 MB HD, 0 MB	-	-	-	-	3685,00	3725,00	2325,00
127 Mb HD, 16 ms, 0 Mb	4645,00	3910,00	3085,00	2730,00	-	3510,00	2935,00
170 Mb HD, 16 ms, 0 Mb	3975,00	3135,00	3305,00	2905,00	4550,00	4385,00	-
44 Mb Syquest HD, incl. disk	7615,00	4475,00	-	-	ring	-	-
88 Mb Syquest HD, incl. disk	8260,00	5285,00	-	-	7225,00	ring	-

Bemærk, at priserne på Harddiske er dagspriser pr. 3/11-1993. Disse kan ændres uden varsel !!
Ring om vore priser på Harddiske til Amiga 600/1200, da der sker noget her for tiden !!!
Vi kan naturligvis montere den med GARANTI for kr. 200,00 (også din egen HD)

Forhandlere søges.

Alle priser incl. MOMS

Forbehold for prisændringer

Importør af varer fra bl.a.

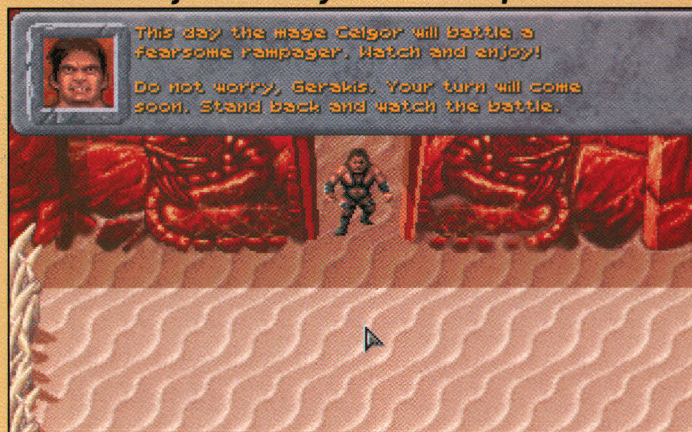
BSC - Jee Cee Supplies
HK-Computer - Macro Systems
Vesalia - Harms - Mainhatten Data

ABSALON DATA

Vangedevej 216 A - 2860 Søborg
Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97
Ma. - Fr.: 14 - 18. Lø. lukket

DARK SUN
SHATTERED LANDS

Tadahh! HiScore har den ære at præsentere dig for rollespil nr. 274, der bærer serienummeret A-01134. Dark Sun er en vaskeægte AD&D licens, der gør alt det, de tykke regelbøger siger, man skal. Spørgsmålet er så bare, om Dark Sun nogensinde bliver andet end en dråbe i det i forvejen overfyldte rollespilshav.



Dark Sun tager sin begyndelse.....



....i de store arenaer....



....hvor rebeller må kæmpe mod hinanden.

Ja, lad os begynde med begyndelsen, lad os høre forhistorien! Engang var planeten Athas en lykkelig planet som så mange andre. Folk havde det rart med hinanden, så Lykkehjulet kl. 18 hver dag og passede ellers sig selv. Selvfølgelig var der nogle onde troldmænd (m/k), der havde som profession at spolere normale folks hverdag, og de udnyttede deres magiske kræfter til at forvandle solsystemets sol til en gigantisk ildkugle, der sved alle planeterne af, og dræbte det meste af alt liv. Således forsvandt mange af planeten Athas' tidligere beboere, men i bedste Moder Natur-stil opstod nye livsformer på den golde planet.

Vi hopper lidt frem i tiden, og på planeten er befolkningen nu blevet samlet som slaver i byer, der ledes af de onde troldmænd, som forårsagede alle disse problemer (dvs. skabte dette spil!). Disse troldmænd kalder sig selv guder, og som alle guder med respekt for sig selv, har de en række tilbedere. Disse tilbedere er samlet i en organisation og kaldes templars. Betegnelsen religiøs sekt er måske upassende til disse templars, for deres egentlige opgave er, at operere som ordensmagt for troldmændene, de såkaldte guder.

På Athas er det største problem, at folk jo ikke kan tage på stranden før nogen opfinder en solcreme omkring faktor otte millioner, men hvad skal folk så lave? Nu er vi ved at være på sporet, for guderne indfanger rebeller og lader dem kæmpe for deres liv i store arenaer, der unægteligt bringer tankegangen hen på det antikke Rom. Det er i en af disse arenaer, Dark Sun tager sin begyndelse.

I begyndelsen...

Bag den massive jernport står fire eventyrere. Forrest står gruppens leder, halvgiganten Gareth. Tidligere ejet af en spillefugl, der lod ham vinde i kamp mod andre højtståendes slaver, og derved skabe en masse grunker. Gareth dræbte så uheldigvis sin herre, da han bad ham om at tabe en kamp med vilje - det ville Gareth ikke. Ved siden af ham står thri-keen'en Tarim. Thri-keen'er er insektoider, og ligesom de fleste andre af sin race elsker Tarim at slås, men hun savner friheden på sletterne.

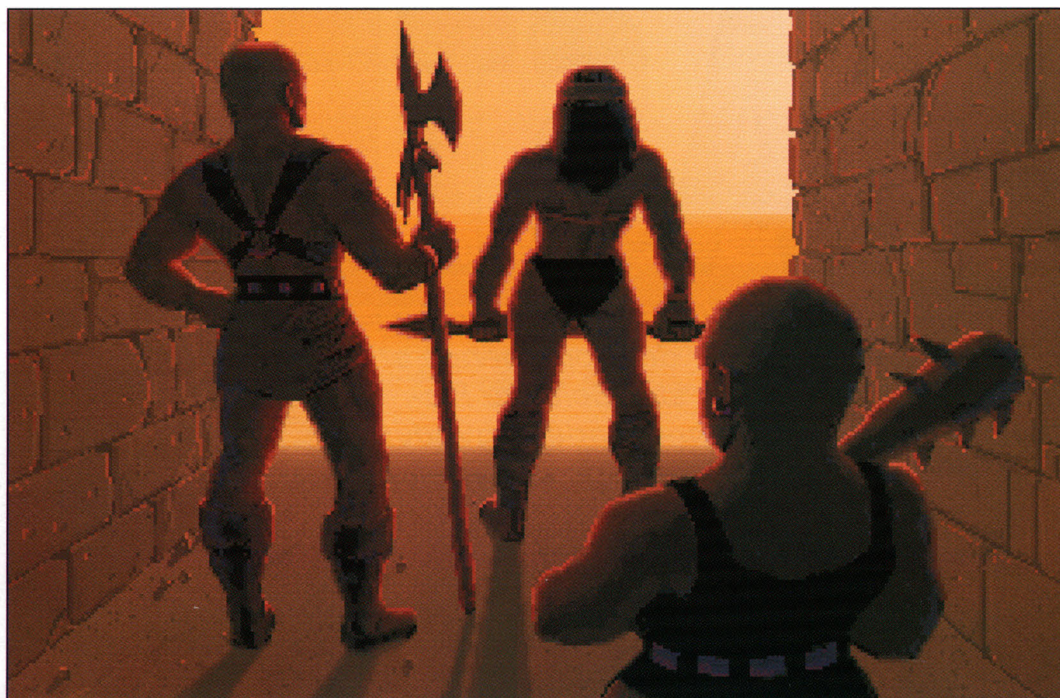
Bag de to står et menneske, den smukke Saria. Hun ernærede sig i barndommen som tyv, indtil hun en dag blev taget på fersk gerning. Hendes pågriber tog hende imidlertid i pleje (jeg havde sendt hende på stationen!) og oplærte hende i psykiske kræfter. Uheldigvis blev han en dag myrdet af templars, og Saria blev bragt til fangekældrene. Til sidst finder vi Selucus, der var guden af Drajs personlige favorit. Han fik tidligere lov at går frit omkring, men en frihedsalliance lokkede ham til at lære brugen af magi. Han mester følte sig truet og dømte ham til at dø som gladiator.

Disse fire har flere ting til fælles, for det første vil de alle gerne undslippe til de små tilholdssteder uden for byerne, hvor slaverne lever i deres egne samfund. For det andet afhænger deres skæbne helt og holdent af dig, du er den eneste, der kan realisere deres drømme, for uden din hjælp kommer de aldrig forbi menuskærmen. Jeg vil dog mene, at hvis man har så akut behov for hjælp, bør man medvirke i et bedre spil...

Design?

Dark Sun er, som rollespil er flest, skønt manualen og bagsiden af æsken vil have dig til at tro noget andet. Der reklameres med fuld bevægelsesfrihed og unikt spilsystem. Med hensyn til det unikke spilsystem er vi endnu engang underlagt de temmelig stramme begrænsninger, én AD&D-licens medfører. Dette er tydeligvis ikke noget, programmørerne har syntes voldsomt godt om, for de har forsøgt at lave små afstikkere rundt omkring i spillet, som nok i grunden ikke har så meget med AD&D at gøre - noget der også kendetegnede Eye of the Beholder III, en af rollespilsgenrens store fiaskoer.

Eksempelvis er tilføjelsen af nye racer, og såkaldte psioniske kræfter lidt uden for reglernes stramme vej. Det burde være en forfriskning med lidt nytænkning, men det skaber egentlig bare større forvirring, når spillet hverken er fugl eller fisk. Heller ikke museinterfacet er noget at skrive hjem om (så jeg skriver i HiScore i stedet!). I følge æskens bagside er interfacet det hurtigste og letteste, du nogensinde har prøvet, men det er imidlertid lykkedes programmørerne at skabe en meget mystisk anvendelse af musen, der er så lidt intuitiv, at man i starten let farer vild i de mest enkle menuer.



Dark Sun er et rollespil i traditionel forstand.

Gameplay?

Selve spillets handling begynder som nævnt i arenaen, hvor vores helte skal vinde en kamp eller to og derefter flygte fra fangekælderen og videre ud i landet, hvor (censureret af foreningen for bevarelse af nye spils spændingsmoment). Det lyder i mine ører ikke engang særlig spændende, men det var nok gået, hvis kampsystemet var bedre.

I kamp har man total frihed og kan designe de mest snedige bagholdsangreb - skulle man tro. For selvom man kan bevæge sig rundt på kampområdet, bestiller man rent faktisk ikke andet end at gå hen til fjenden og hakke løs - med mindre du har langtrækkende våben, så kan du stille dig lidt væk og skyde løs. Hvis man ikke gør sådan, vil man højst sandsynligt dø, for fjenderne tænker ikke på, at det vil være smartere at lave udspekulerede formationer og bagholdsangreb, især ikke, da ovennævnte metode er den absolut mest effektive.

Handling?

OK, Puzzles! Har Dark Sun nogle ordentlige puzzles? Vælg mellem følgende muligheder:
A) Ja, lige netop på dette punkt overgår Dark Sun alle spil i sin genre.
B) Ja, Dark Sun har mange veludtænkte puzzles, der kræver logisk tænkning.
C) Nej.
Hvis du svarede A eller B, bedes du hoppe op til afsnittet *Gameplay?* og læse derfra igen. Hvis du svarede C, har du vundet retten til ikke at modtage redaktionens eksemplar af Dark Sun. Puzzles i Dark Sun er nemlig lige nøjagtig så avancerede, at man ofte kun behøver at bruge en ting på en anden ting, og så kan gå videre. Og da det langt fra vrimler med brugbare objekter i Dark Sun, kan man tit og ofte komme langt ved at prøve sig frem.

Sådan er der så meget i Dark Sun, og selv om man kan snakke med de fleste personer i spillet, kan man som regel kun fornærme dem eller spørge dem om ting, der er relativt ligegyldige for handlingen. Kun sjældent får man et ægte guldkorn, men det kan også være strengt nødvendigt, for man kan godt sidde fast, fordi én bestemt person ikke har givet dig én bestemt oplysning. Sådanne elementer virker uhyre hæmmende for handlingen.

Et eller andet?

Har Dark Sun noget at byde på for dig? Nej! Hvis du mangler argumenter, kan det til sidst nævnes at grafikken i Dark Sun gør brug af farverne på en mærkelig måde, hvor man ofte blander skrigende farver ind i ting, der burde være mørke - f.eks. i væggene i fangekælderen. I det hele taget gøres der som regel meget dårlig brug af de tilgængelige farver, og det kan blandt andet derfor tit være svært at se, hvad tingene egentlig forestiller. Jeg har endnu ikke fanget grafikerens tankegang, og jeg tror heller ikke det vil lykkes.

Lyden er egentlig udemærket, og jeg vil ikke kritisere noget her. Gennemsnitlig muzak, gennemsnitlige effekter. Og spillet i sig selv ligger vel også omkring gennemsnittet. Spillet er ikke decideret dårligt, og min temmelig hårde anmeldelse skyldes nok, at jeg kort tid for inden havde spillet Lands of Lore, og wow! - hvilken forskel. Så hvis du ikke har Lands of Lore, ved du godt, hvilket rollespil du skal købe næste gang, og hvis du *har* spillet dette sublime spil, ved du godt, at du ikke skal købe Dark Sun.❑

Simon Skals



Også i Dark Sun kan der være fordele ved at hjælpe sine medmennesker.

Advanced Dungeons & Dragons
DARK SUN
SHATTERED LANDS
SSI

Grafik: 63%
Lyd: 71%
PowerPlay: 47%
HiScore: 56%

RAM: 2 Mb
Harddisk: 16 Mb
Grafikkort: VGA
Lydkort: AdLib/Soundbl./ProAudio Spectrum/Roland
Hastighed: 386+
Udgiver: SSI
Pris: 449,-
Udlånt af: RAM-Soft tlf: 33112 2440

Amiga
Vi har endnu ikke hørt noget om en eventuel Amiga-udgivelse.

PC HISCORE: 56%

MASTER OF Orion

Rumspillene vælter bare ind i butikkerne i øjeblikket. Åbenbart er der gode penge at tjene, lige så snart der står Science Fiction på pakken. På denne måde begynder også MicroProse's nyeste epos.

Vi befinder os i begyndelsen af det 23. århundrede. 10 forskellige racer stræber mod herredømmet i galaksen, da deres respektive hjemplaneter er tørlagte for alle former for ressourcer. Alle prøver at ekspandere sig ud af problemet, men fordi antallet af brugbare stjerne-systemer er stærkt begrænset, er der kun en udgang på situationen: Krig!

Alle de 10 rumrejsende racer har desuden et sagn om en ældgammel over-race, som engang kontrollerede hele galaksen. Efter sigende skulle de have efterladt mange underfulde ting på forskellige planeter, men særligt planeten Orion skulle indeholde mange mirakler. Således ville den race, der kontrollerer Orion, kontrollere galaksen.

Planlægning - et nøgleord

Med denne baggrundshistorie starter endnu et nyt rumspil. Denne gang er det fra MicroProse, som er kendt for sine mange udmærkede simulationer. Her har de dog skabt et spil i det strategiske hjørne. Spillet er meget komplekst. De enkelte planeters økonomi er opdelt i skibsproduktion, forsvar, industri, økologi og teknologi. Ved at fordele sin samlede produktion på disse 5 områder kan man understøtte udviklingen. Da der er stor forskel på de enkelte planeters egenskaber, kan det betale sig at specialisere planeternes produktion, så nogle producerer rumskibe, mens andre 'producerer' viden.

Man kan også selv designe sine rumskibe, og de mange indstillings-muligheder giver mulighed for at eksperimentere sig frem til optimale konfigurationer. Det er dog ikke muligt at have flere end 6 forskellige modeller ad gangen, og vil man lave en ny type, må man derfor smide en gammel ud.

Også de ti forskellige racer har hver deres særlige egenskaber. Én race er specielt god til at handle, en anden er ekspert i at kæmpe og en helt tredje udvikler ny teknologi i et tempo, hvor ingen af de andre kan følge med. Desuden kan man lave aftaler med de enkelte racer, og f.eks. holde fred med to racer, der er i gang med at bekrige hinanden. Jeg elsker at vinde på den måde! Desuden kan man stjæle teknologi, sabotere eller på andre måder genere ens naboer.



Planeterne ses i flot render-grafik.

Udviklingskapløbet er afgørende for spillet. Her er der 6 videnområder, som du skal overvåge, hvor specielt computere og våben er vigtige. Ellers risikerer du at sakke bagud i forhold til de andre racer, som ellers kan ødelægge din flåde med et enkelt, lille super-fly!

Økologi - et modeord

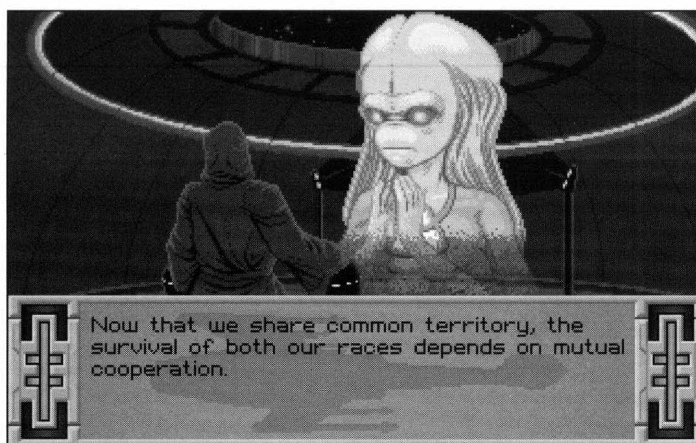
For at vinde Master of Orion gælder det om at overbevise 'Det høje Senat' om, at man er 'Galaksens Mester' (det er vist det man kalder ordrette oversættelser. Red.). Dertil kræves det, at man kontrollerer 2/3 af Senatets pladser, som igen er afhængige af galaksens sammensætning af racer. Enten v.hj.a. alliancer, eller ved selv at kontrollere 2/3 af galaksens befolkning, kan man vinde spillet.

Der er altså rigeligt at tage sig til. Næsten enhver detalje kan planlægges, og det gør spillet rigtigt svært. Passer du ikke pænt på dine planeters økologi, så dør dine indbyggere i stort målestok. Passer du ikke på dine diplomatiske forbindelser, har du lige pludselig en fremmed hær på din hjemplanet. Og sådan kunne jeg blive ved... Heldigvis kan man selv indstille sværhedsgraden, så man ikke bliver banket ud af banen, selv efter man har spillet de første 20 spil.

Et par afbrydelser sørger for at spillet ikke bliver for ensformigt. Således kommer robotten fra G.N.N. (Galactic News Network), og fortæller om din position i forhold til de andre racer, eller om de tilfældige katastrofer, som kan hærge dine eller de andres



En ny koloni grundlægges. Det står dig frit for at benytte navnet på din fødeby.



Vær hilset, hr. ambassadør. Ærbødige undersåtter er guld værd for galaksens mester.

kolonier - f.eks. er computer virus meget irriterende!

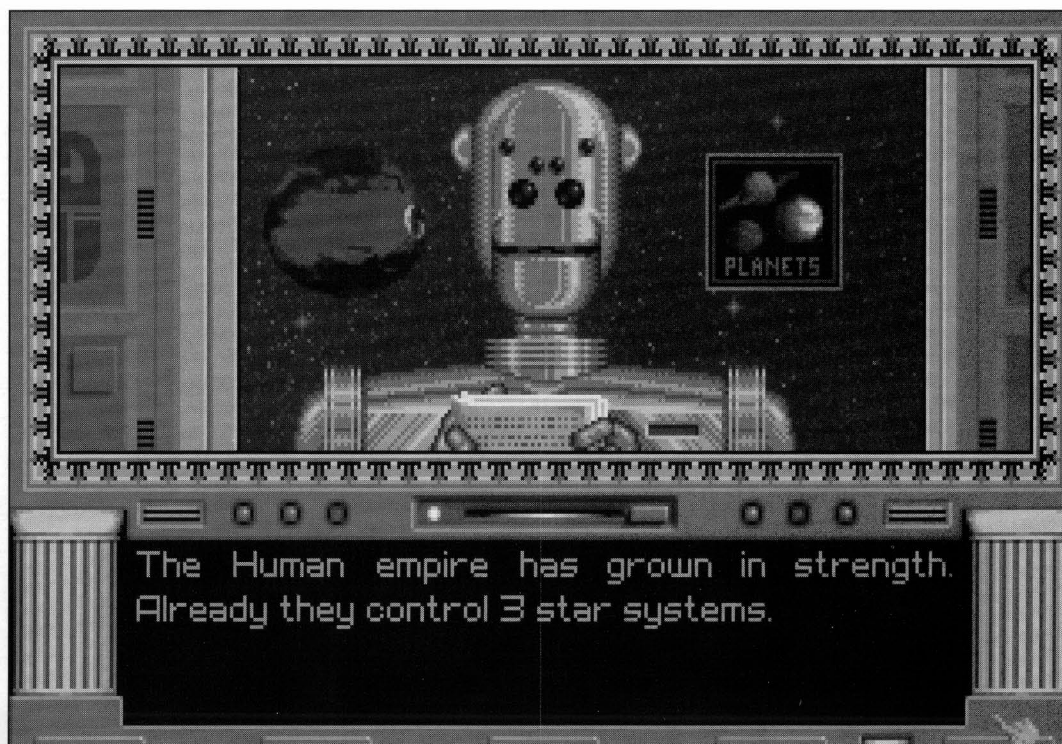
Action er der ikke noget af i Master of Orion. Kampene er en ørkenvandring af kreativitet. Kampene foregår ved, at de enkelte ikoner, som bevæger sig frem og tilbage på skærmen og fremstiller rumskibene, skyder lidt på hinanden, forsvinder - og, tja, ikke så meget mere! Det virker langt fra overbevisende, og man burde måske have indbygget kampene, som et valgfrit shoot-em-up. Det ville have hævet kamp-sekvenserne gevaldigt over det jævnt gode.

I spillet har kampene også den typiske (for strategispil) tur-opbygning. Først skyder den ene, så skyder den anden, og så fremdeles. Nu er det vel næppe p.gr.a. spillets Action-element, at man går i gang med Master of Orion. Således viser manualen meget godt, hvad spillet går ud på: halvdelen af manualen forklarer, hvordan du betjener spillet, og resten forklarer, hvordan du vinder spillet.

Orion har, samlet set, en pæn grafik. Der indledes med en flot intro, og enkelte sekvenser er flot animeret. Her minder spillet faktisk ikke så lidt om Civilization, der jo fremstår som strategispillet over alle strategispil. Brugerfladen er god og rimeligt overskuelig. Med de informationsmængder, der skal formidles, må der naturligvis herske en vis portion organiseret rod. Hele spillet styres v.hj.a. musen, som det også efterhånden er sædvane i strategi-genren.

Lyd - et fremmedord

Spillet understøtter de mest gængse lydkort, men der er ikke rigtigt nogen sjæl i lydsiden. Underliggende melodier er der ikke, og kun lejlighedsvis får man serveret en lille jingle. De digitaliserede lydeffekter er OK, selv om de har en hul, metallisk klang.



Good evening! Galactic News Network reports, that...

Jeg synes, at gode strategi-spil har deres helt egen charme. Man kan simpelt hen sidde og spille i timevis, uden at lægge mærke til hvor tiden bliver af. Pludselig kigger man på uret, og så er klokken 3.00 om natten. Uuupps! Et sådan spil er Master of Orion. Man spiller og spiller og spiller. Så behøver spillet ikke have en pompøs lydside, eller knaldhård Action. Det fænger alligevel.

Det samlede indtryk er således positivt. Kompleksiteten er meget høj, og derfor vil jeg ikke anbefale spillet for nybegyndere i netop denne genre. Når man kigger på nærmeste konkurrent, 'Spaceward Ho!', så er den måske nemmere at gå til, men Master of Orion er alligevel det bedre spil, da man her har en længere motivation, p.gr.a. dybden. Hvis du altså ikke er bange for at nærlæse den ellers udmærkede manual, vil jeg anbefale dig at kigge en ekstra gang på Master of Orion.❑

Christian Koerner



Hvad var det nu, jeg ville udvikle?



Her kan du lege ingeniør, og bygge rumskibe.

Grafik:	75%
Lyd:	70%
PowerPlay:	85%
HiScore:	82%

RAM:	2 Mb
Harddisk:	14 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Adlib/Soundbl./Roland m.fl.
Hastighed:	386/16MHz+
Udgiver:	MicroProse
Pris:	495,-
Udlånt af:	RAM-Soft

Amiga
MicroProse udgiver ofte deres spil på både PC og Amiga, så det er meget sandsynligt, at vi også ser en udgave af Master of Orion til Amigaen.

PC HISCORE: 82%

Dirty Tricks

Markedsundersøgelser har vist, at flere og flere computerbrugere benytter sig af fede fiduser og tarvelige tricks. Den uforlignelige Thomas Henriksen tager dig, atter en gang, med på rundtur i snyderiets verden.

Af Thomas Henriksen

The Incredible Machine (PC)

Et simpelt CHEAT til dette spil, skulle gå ud på at trykke V når man har lavet en maskine, hvorpå man kommer til næste bane. Indsendt af Nicholas Wichmann fra Hørsholm.

Syndicate (Amiga)

Ja, dette spil havde jeg hjemme og anmelde og jeg vidste at der fandtes CHEATS til det. Jeg var åbenbart ikke grundig nok til at kunne finde dem, men heldigvis fik jeg dette sendt pr. brev.... Hvis du kalder dig selv én af følgende ting i COMPANY NAME, vil nogle seje CHEAT-modes blive aktiveret.

OWN THEM, WATCH THE CLOCK, ROB A BANK, MIKES TEAM, MARKS TEAM, eller NUK THEM.

Disse cheats blev indsendt af Erwin Bak fra Munkebo og Bjarne Christensen fra Rødovre. mange tak til de herrer.



Day of the Tentacle (PC) Walkthru

I forbindelse med anmeldelsen af DOTT bragte vi en række nyttige tips til spillet. Her kan vi imidlertid præsentere dig for den samlede løsning til spillet.



Bernard: Start med at samle støvsugerreklamen, skiltet i vinduet og mønten i mønttelefonen op. Gå ind på Freds kontor og tag bankbogen samt kvajeblækket i skuffen. Forlad rummet og gå ned i laboratoriet gennem den hemmelige gang i bornholmeruret.

Gå hen til opslagstavlen og tag tegningerne til superbatteriet. Gå ind ad døren med 'Welcome'-skiltet og luk risten op. Forsøg at tage de klaprende tænder, indtil de bliver fanget i risten, og du kan samle dem op. Gå gennem svingdøren og tag begge kaffekander samt gaflen på bordet. Gå ind i vaskerummet ved siden af og tag tragten i skabet. Gå tilbage til gangen med bornholmer-uret og gå ovenpå. Gå ind ad den første dør og luk den efter dig. tag nøglerne og gå ind ad den næste dør på gangen. Tag blækket og gå ind i det sidste værelse på gangen. Tag videobåndet og tænd for anlægget. Vælt højttaleren og forlad rummet.

Gå ovenpå og ind ad døren til højre. Hæld blæk på frimærkealbummet, tag frimærket og giv Ed albummet tilbage. Tag hamsteren og gå ned i stueetagen - smid hamsteren i fryseren på vejen. Tag det falske opkast og gå ud på parkeringspladsen foran huset. Giv manden nøglerne. Gå ind i huset igen og vrist tyggegummiet fri med kobenet. Tyg tyggegummiet og gå op til den sovende mand. Smid de to mønter i møntindkastet og tag sweateren. Gå ud på gangen og bræk automaten op med kobenet. Tag pengene og gå ned i vaskerummet. Smid trøjen i maskinen og pengene i møntindkastet. Gå ned til Freds laboratorie og hæld kaffe fra kanden 'D' i hans kop. Send skiltet, støvsugerreklamen, tekstbogen og de klaprende tænder til Hoagie.

Hoagie: Gå hen til herbeget og tøm postkassen Send indholdet til Bernard.

Bernard: Gå op til Dwayne og giv ham brevet. Tag pistolen og byt den ud med cigarsælgerens. Bed om en cigar og send både pistol og cigar til Hoagie.

Hoagie: Gå indenfor og ned i det hemmelige laboratorie. Giv Red skiltet og tag frakken samt den ventrehåndede hammer. Gå op på første sal og ind ad den første dør. Skub til sengen og træk i snoren. Gå ud og tag sæben og gå ind ad det sidste rum på gangen. Tag vinen og gå ovenpå. Læs højt fra bogen for hesten og tag den gebis. Gå ind ad døren og byt den højrehåndede hammer ud med din egen. Gå op på loftet og sæt dig på madrassen i Neds seng. Byt om på madrasserne og sæt dig madrassen i Jeds seng. Tag kattens legetøj og den røde maling og kravl ud gennem vinduet.



Battle Isle (PC + Amiga)

AMIGA

One Player		Two Player	
Level	Kode	Level	Kode
1	CONRA	1	FIRST
2	PHASE	2	GHOST
3	EXOTY	3	GAMMA
4	MOUNT	4	MARSS
5	FIGHT	5	EAGLE
6	RUSTY	6	METAN
7	FIFTH	7	FOTON
8	VESUV	8	POLAR
9	MAGIC	9	TIGER
10	SPACE	10	SNAKE
11	VALEY	11	ZENIT
12	TESTY	12	DONNN
13	TERRA	13	VESTA
14	SLAVE	14	OXXID
15	NEVER	15	DENON
16	RIVER	16	GIANT

Special levels (Two Player)

Level	Kode
1	UEROP
2	STORM

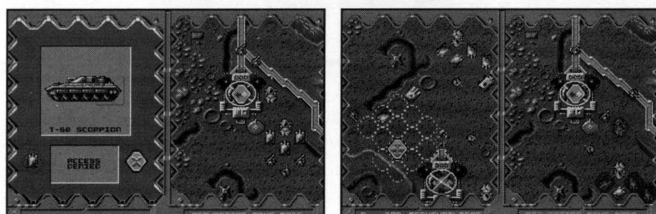
PC - AMIGA (93'-versionen)

One Player		Two Player	
Level	Kode	Level	Kode
1	LUMIT	1	LUPOS
2	LUNAR	2	SONNE
3	LUTOF	3	SOTEX
4	SONIX	4	RASEN
5	SOSOO	5	FISCH
6	SONAF	6	EBTON
7	RACHE	7	KABEL
8	RAMPE	8	SYTAX
9	RANGG		
10	FILMO		
11	FIEST		
12	FINXT		
13	EBENE		
14	EBSYL		
15	EBONY		
16	EBTAR		
17	KARST		
18	KANTO		
19	KAROT		
20	KAISR		
21	SYBIL		
22	SFINX		
23	SYNOM		

Special levels (Two Player)

Level	Kode
1	DIONE
2	NAIAD

Vi siger tak til Nicolaj Petersen fra Assens og John Thorsen fra Hasle.



SEND IND OG VIND

Hver måned er der flotte præmier på højkant til det bedste indsendte Trick.
Du kan deltage i nomineringen ved at sende dine tricks til:
Dansk Medie Hus I/S
Hillerødgade 81 - 83
2200 København N.

Mærk kuverten "Dirty Tricks"

I denne måned har det desværre været lidt småt med originaliteten. Vi overfører derfor præmien til næste måneds Dirty Tricks.

Lethal Weapon (Amiga)

I dette spil findes der et par TRICKY taster, som skal holdes nede samtidigt, de er som følger:

ALT Y I - Slukker sprite-kollision
ALT Y K - Forøger ammunitionen
ALT Y L - Forøger livene
ALT Y M - Fjerner sprites og platforme
ALT Y N - Tænder sprites og platforme
ALT Y Q - Game Over skærmen

Og sådan her ser level-koderne ud:

KUIRFR - 1. mission
BEIFCF - 2. mission
RSRKBA - 3. mission
LYLSUA - 4. mission

Ultima VII (PC)

Start spillet ved at skrive Ultima 7ABCD, med et space efter ABCD, spacet laver du ved at holde ALT nede og taste 255. Du skulle nu være istand til at aktivere CHEAT-menuen med F2 og F3 for at få teleport-kortet.

Gå ned gennem skorstenen og ind ad svingdøren. Tag spaghettien og olien fra reolen og gå ind i rummet ved siden af. Tag spanden og børsten og fyld spanden med vand fra pumpen i det foregående rum. Gå ud til vognen foran herberget og bland sæben i spanden. Vask vognen med sæbevandet og gå til Chron-O-John'en og mal træet rødt. Gå ind til præsidenterne og læg støvsugerreklamen i forslagskassen. Sig til Washington at du tror, han ikke kan fælde kirsebærtræer længere. Gå tilbage til Washington og giv ham cigaren og derefter de klaprende tænder. Tag tæppet og smut op på taget. Læg tæppet på skorstenen og gå tilbage til præsidenterne. Snup guldpennen og gå ned til Red, som du giver tegningerne til batteriet, guldpennen og olien. Send Bernard den røde maling.

Laverne: Sig til tentaklen, at du er dårlig og tag tentakeltegningen. Gå tilbage til kennelen og sig, du skal på toilettet. Send tegningen til Hoagie og skalpellen til Bernard.

Bernard: Gå ind til Oozo og snit ham op med skalpellen. Tag lattermaskinen. Gå op på anden sal og ind i overvågningsrummet. Skub Edna ud og smid båndet i maskinen. Kig på monitoren og tryk på den røde knap. Spol båndet tilbage og spil det i slowmotion. Gå til Freds kontor og luk pengeskabet op og snup kontrakten. Gå op på taget og tag håndtaget fra flagstangen og kravl ind ad vinduet. Tag rebet af Fred og bind det om taljen ude på taget. Gå ned til Ted og bind det dinglende reb om ham. Gå op på taget igen og træk i rebet. Gå atter op på taget og ind ad vinduet. Mal Ted rød og byt ham ud med Fred. Bind rebet om Fred om og træk i rebet ude på taget. Sæt tragten i munden på Fred og hæld kaffen mærket 'R' i. Få Fred til at underskrive kontrakten og send såvel kontrakt som frimærke til Hoagie og håndtaget, lattermaskinen, opkastet, gaflen og kvajeblækket til Laverne.

Hoagie: Frankér brevet og send det via postkassen udenfor herberget. Gå op til Betty Ross og læg tentakeltegningen på bordet. Send spaghettien, hestetænderne, dåseåbneren og gummimusen til Laverne.

Laverne: Gå tilbage til kennelen og spil syg. Gå op på taget og monter håndtaget på flagstangen. Tag tentakelflaget ned og brug det som forklædning. Gå ned igen og meld dit menneske til showet hos tentaklen. Gå op på første sal, tag hamsteren i fryseren og gå ind ad den første dør. Luk kapslen op med dåseåbneren og tag eddiken. Gå ind ad den næste dør, giv Ted rulleskøjter på og skub ham. Tag forlængerledningen og gå nedenunder. Gå ud i vaskerummet og tag sweateren. Gå til venstre, smid hamsteren i mikro-ovnen og giv ham sweateren på, når han er færdig. Gå ud til mumien og sæt navneskiltet på ham. Gå op på anden sal og sæt lattermaskine, spaghetti og hestetænder på mumien. Brug gaflen på mumiens hoved og læg opkastet ved Harold. Gå ind til juryen (højre) og bed dem træffe deres afgørelser.



Gå uden for huset og smør kvajeblækket på hegnet. Gå lidt væk og lok katten med musen. Smut ud til Chron-O-John'en og sæt forlængerledningen i stikket og smid den anden ende ind ad vinduet. Gå ind i kennelen, giv middagsinvitationen til vagten og slip katten løs. Gå ned i laboratoriet og sæt hamsteren i generatoren. Sug hamsteren ud med støvsugeren, luk lågen op og tag den. Forbind ledningen med generatoren og sæt hamsteren til at løbe i hjulet. Gå op til Chron-O-John'en og send eddiken til Hoagie.

Hoagie: Gå ned til Red og giv ham eddiken. tag batteriet og gå op til Franklin, som får frakken. Når du holder dragen, skal du montere batteriet på den og så bare skubbe, når Franklin siger til. Tag batteriet og forbind det til Chron-O-John'en.

Bernard: Gå ind på Dwaynes værelse, tænd for fjernsynet og bestil en diamant via telefonen.

Bernard/Hoagie/Laverne: Gå ind til Dwayne og gennem musehullet ind i rummet ved siden af. Tag bowlingkuglen, gå ned i laboratoriet og lav en vaskeægte strike på de ti tentakelvagter. Spørg Purple om hans menneskehad, og om det ikke er Freds skyld det hele? Sig, han ser smart ud med strålepistolen og bed ham demonstrere den på Fred.

Og så skulle du iøvrigt være igennem!

Pirater i vor tid - Del 1

SALG FOR MILLIONER

Salget af ulovligt kopieret software er blevet til en blomstrende forretning. I denne første af artiklerne om computerens underverden sætter vi fokus på netværket, der tjener penge på at forsyne Danmark med spil og programmer.

Piratkopiering som virksomhed er, målt i antal folk, ikke specielt stigende. Det er det indtryk, vi har fået ud af en grundig research. Massen virker konstant, men består af en hård kerne, der længe har siddet på en stor del af markedet. Naturligvis findes der også mange små fisk, der spæder lommepengene op med lidt salg af spil, men vi vil her koncentrere os om de folk, der professionelt tjener på piratkopiering. Af gode grunde er de fleste af disse folk bange for at udtale sig til pressen, af frygt for at afsløre deres identitet for politiet. Vi fik dog et interview med en pirat fra Ålborg, som vi har valgt at kalde *Noname*. Her fortæller han om, hvordan markedet fungerer.

Dugfriske varer

Noname sælger fortrinsvis til Amiga og henter selv sine 'wares' med modem. De kommer ofte fra USA, så han bruger, som alle andre i miljøet, falske calling cards (se box). De nye spil og programmer hentes så snart de crackede versioner er udgivet på BBS'erne - som regel få timer efter de officielt er blevet udgivet. Så både på prisen og hurtigheden anser han sig for bedre end forretningerne. Man skulle tro, at en kopi var ens lige meget hvad. Men Noname forklarer, at han kan tilbyde sine kunder kvalitet, idet han altid kopierer med verify, for at undgå fejl.

En stor del af salget foregår som månedsabonnementer, der typisk er 150-200 disketter med både PD og ulovligt software til en pris på 500-800 kr. excl. disketter, som kunderne selv må fremsende. Noname fortæller, at han administrerer sin tid, så han som regel kun behøver at kopiere to gange om ugen. Han har dog også nogen gange andre til at gøre 'det grove' arbejde. Selvom abonnenterne er mere sikre penge, tjenes der mest på det løse salg af specielt de nyeste spil, hvor der kan tjenes 2-3.000 kr. på en god dag, fortæller en anden pirat fra Nordjylland.

> *Kampen om kunderne er benhård, og der bruges ofte temmelig alternative forretningsmetoder.*

Noname bruger 4 computere med hver 3 diskdrev til at kopiere. Samtidig har han flere telefonlinier, så der er en del udgifter, der skal dækkes ind. Efter aktiviteten i 'firmaet' at dømme synes dette dog heller ikke at være noget problem - alligevel betegner han kun sig selv som værende halvprofessionel. Præcist hvor stor en indtægt der er tale om, ønsker han ikke at afsløre, men et gæt på mindst 5.000 kr. om måneden er nok ikke helt ved siden af. Nogle af hans kunder er også folk, der sælger videre til andre.

Voldsom mængde PC software

Hvor det på Amiga'en fortrinsvis handler om spil, er PC markedet groft sagt delt ind i to kategorier: spil og dyrt seriøst software. For at tage den sidste del først handler det om dyre softwarepakker, der sælges til mindre virksomheder og private, der normalt ville købe originalt. Det er derfor også et helt andet prisniveau end spil, så der tjenes endog meget store penge.

Spil og almindelige programmer som tekstbehandling sælges også på PC som abonnement, men her er der helt anderledes større og nemmere lagermuligheder end disketter. Det vil typisk være en tapestreamer, hvorpå der i løbet af et par timer kan lægges 120 Mb data ned på. Prisen på 300-500 kr. vil dække software til en værdi af over 100.000 kr.

De mere fremsynede brænder selv deres CD'er i en CD-WORM maskine, hvilket givetvis vil blive mere populært i takt med CD-drevenes udbredelse. Eftersom en sådan WORM maskine koster 30-40.000 kr. er det tydeligt, hvor mange penge der er i at sælge piratsoftware.

Hård konkurrence

Kampen om kunderne er benhård, og der bruges ofte temmelig alternative forretningsmetoder, hvis man føler sig truet af en konkurrent, der eksempelvis underbyder én. Det kan dreje sig om slet og ret at få omdirigeret konkurrentens breve fra hans postboks til sin egen.

Til den grovere chikane hører regulær telefonterror, så det er umuligt for kunderne at komme igennem. Et eksempel kan være at sætte dyrt computerudstyr i Den Blå Avis til en latterlig lav pris, så linien bliver blokeret af folk, der vil købe det. De færreste tør melde chikanen til politiet af frygt for at afsløre deres virksomhed. Politiets arbejde og udbytte vil i øvrigt blive behandlet i seriens tredje og sidste del. Noname fortæller med en vis stolthed i stemmen, hvordan mindre konkurrenter som drenge på 12-13 år bliver stoppet ved en telefonopringning til deres forældre.

Åbenlys annoncering

Det ulovlige salg skjules ikke ligefrem. Det gælder tværtimod om at få sit telefonnummer eller postboks adresse så godt spredt som muligt. Det sker på disketterne med de nyeste cracks og i aviserne. Efter etableret kontakt sendes der så en liste ud med det, der kan tilbydes.

Danmarks bedste medie for salg af computerspil er - stadigvæk - Den Blå Avis, der tidligere var et mekka for piratkopier. Den kraftige reduktion af sektionens størrelse samt antallet af betalingsan-

Et udpluk af de annoncer, man kan finde i Den Blå Avis.

114 Computerspil
SÆLGES

Den Blå Avis gør opmærksom på, at handel med kopierede computerspil, andet software og manualer er ulovlig.

Den Blå Avis optager kun originale computerspil og andet software ved en mindstepris på kr. 50,-/stk.

Den Blå Avis forbeholder sig ret til at nægte at optage annoncer, der skønnes at omhandle kopierede spil, andet software og manualer.

116 Elektr
SÆLGES

Alarmføler, infrarød, kraft, proff, udend.mod., 27x115 mm vindue, ræk kr. 300,-/ell. bud.
Elektrolytter, Sprague 5100of-350v, 40v, d:75 h:220mm, kr. 75,-/stk. [redacted]
Elektroniktænger, 10 stk., kr. 50 [redacted]

Unix-syst. t. pc, all., kr. 400,- [redacted]
1 m CP back Up i Antivirus vers. 1.3 t. g. orig. m. manual, kr. [redacted]
Read-It PRO 3.0a, kan lige scannere, kr. 400,- [redacted]
acintosh, Helix Express, mgt. database, nemt at lave egne g. forsk. databaser, (nypr. 3000), [redacted]
1.500,-. Microport Unix System V, Williams Coherent, kr. 500,- [redacted]
bog/DynoPage 1.7.1 printer utility, skr. sider af papiret, begge t. Macintosh, ke. World Builder-Game Maker, kr. 150,- [redacted]
4.0dk, kr. 800,-. OS/2 2.1 dk, kr. 800,-. OS/2 kr. 300,- alt.org. m. reg.kort. [redacted]

A1200/500, orig. spil, m. manual, Alien III, Wonderdog, Alien Breed II Aga, Elite II, Mean Arenas, Turrican III, Spacehulk, Jurassic Park, Patricier, Gold teams, Overdrive, Lothar Matheus, fra kr. 50, [redacted]
A1200/500, orig. spil, m. manual, Yo!Jo!, Genocide, Championship manager'93, Syndicate, Bundesliga managaer '93, Super frog, fra kr. 50,- [redacted]
A500: Orig. spil, Simand, Shuttle, De Luxe Paint 3, Larry 2/3, Police Quest 2, Stellar 7, fra kr. 100,- Eft. [redacted]
Pinball, (nypr. 4009, kr. 75,- Curse of the Azure bond, Loom, kr. Hook, King's Quest V,

Danmarks bedste Shareware og Domain katalog, og Share- gratis. Send diskette kuvert til NB-data, Gedser.

NYT
S
på
salg

Amiga 4000, 68040 processor, 40 Mhz, 1 Gigabyte HD, 600 disketter og 1 optisk mus, USR 16800 dual modem. 1960 monitor. Alt med kabler og manualer. Kr. 3.500,-. Lev. [redacted] gerne.

ekstra drev, 2 joystik, over 200

Eksempel på en effektiv telefonchikane, hvor ofret fik flere hundrede opkald på et par dage. I dette tilfælde havde det dog ikke noget med piratsalg at gøre.

noncer vidner dog tydeligt om, at avisen sorterer en del annoncer fra.

Til HiScore Professionel fortæller pirater, hvordan det alligevel nogle gange lykkes at få annoncer i Den Blå Avis. Det er en balancegang mellem at sætte spillene for billigt i, så avisen sletter dem, og på den anden side at de ikke er så dyre, at folk slet ikke ringer. Hvis Den Blå Avis sletter en annonce bliver telefonnummeret også sortlistet, hvorfor piraterne skifter nummer hele tiden.

lemet har de brug for hjælp fra branchen, hvilket de også har fået lovning på. Hidtil har det dog været småt med hjælpen, selvom avisen nu igen kommunikerer med brancheforeningen Kontor & Data.

Piraterne foretager nogle gange afsløringer af konkurrerende annoncører, simpelthen fordi de føler, vedkommende skader markedet. Et eksempel på dette var piraten omtalt i Politiken, der uddelte reklamer for endog særdeles billig kvalitetssoftware overalt på

> *Folk gider ikke spille dårlige piratversioner eller vente i umindelige tider på at få fat i de nye titler.*



Næsten alle de nye spil bliver cracket så snart de udkommer.

Gør hvad de kan

Lotte Sodemann fra Den Blå Avis siger, at de har begrænsede midler mod de ulovlige annoncer, men prøver at løse problemet med en prisgrænse. De har nemlig slet ikke kapacitet til at følge med i, hvad der udkommer af nye spil og, hvilke der bliver udbudt til 50 kroner stykket. De er dog velvidende om et kæmpe netværk fra Ålborg, der systematisk prøver at komme i avisen....

Sodemann er klar over, hvordan konkurrenter forsøger at afsløre og dermed hindre hinanden i at annoncere, men avisen prøver altid at opnå en vis sikkerhed for deres oplysninger før de sletter annoncer. De slettede annoncører afslører nu også ofte sig selv, når de ugen efter ophidsede ringer ind og forklarer, hvordan deres lave priser skyldes parallelimport fra USA.

Den Blå Avis mener, at de ulovlige annoncer ikke udelukkende er deres ansvar. For at løse prob-

MikroData messen. "Det var en type, der snød folk og fik dem til at miste tillid. Så han skulle hurtigst muligt væk", fortæller Noname. Der findes altså uskrevne love for at opretholde orden i den lovløse underverden.

Omfanget svært at vurdere

Det er praktisk taget umuligt at vurdere omfanget af kopieringen og i særdeleshed salget af ulovligt software i Danmark. Commodore prøvede i 1992 at lave nogle grove skøn over kopiering-

en på Amiga-siden udfra forholdet mellem importerede disketter og solgt software. De kom frem til, at hvert købt spil blev kopieret 10 gange. Dette tal kan meget muligt være for lavt sat, specielt hvis der ikke er taget højde for, at en diskette kan bruges flere gange. Udfra en legal import på 30 mio. kr. var det estimerede netto tab, udfra de givne tal, altså 300 mio. kroner.

Jesper Christensen fra Commodore udtaler, at han fornemmer, at originaler er blevet mere populære i dag. De samme toner lyder fra firmaer som K.E. Mathi-

Calling cards bliver brugt af næsten alle, der med modem henter det nyeste software fra udlandet. Det foregår igennem verdens største kommunikationsfirma, amerikanske AT&T, som tilbyder deres kunder at kunne ringe fra et hvilket som helst sted, hvorefter regningen bliver sendt til en bestemt konto. Det eneste man behøver, når man skal ringe op, er en personlig kode.

Det er disse koder, der på den ene eller anden måde bliver tilgængelige for modem folkene. Derved kan de ringe gratis på andres regning, indtil svindlen i løbet af dage eller et par uger blivet opdaget. Når et kort lukkes, er det typisk blevet misbrugt til opkald til USA i mindst 50 timer.

asen og RAM Soft, der ikke føler sig særlig generede af piratkopiering. De siger samstemmende, at folk ikke gider spille dårlige piratversioner eller vente i umindelige tider på at få fat i de nye titler. De har derfor begge som målsætning at få de nye spil hjem på udgivelsesdagen og have samme prisniveau som England (når der ses bort fra momsforskellen).

På programsiden, og her tænkes specielt på PC, ser det anderledes ud. Advokat Niels M. Andersen, der repræsenterer brancheforeningen Kontor & Data, vurderer, at hvert andet program brugt i virksomheder ikke har licens. Der er dog et stigende salg af programmer, hvilket tyder på bedring af dette forhold. Det volder ifølge Niels M. Andersen imidlertid store problemer, at en hård kerne af pirater sælger til mindre virksomheder, der ellers ville have købt originalt.

Den store softwareforretning, Ravenholm, mener, at de med billigere programmer til eksempelvis studerende er ved at bedre forholdene. En repræsentant for verdens førende software produ-

cent, Microsoft, mener slet ikke, at denne tanke holder. Han siger, det er tydeligt, hvordan programmerne paradoksalt nok bliver kopieret mere, jo billigere de er. Alt i alt er der altså stærkt divergerende opfattelser af piratkopieringens omfang og betydning - selv i et lille land som Danmark.

Store penge i et lille land

Folk, der sælger piratsoftware, er generelt glade for at gøre opmærksom på sig selv, for at få solgt noget. Men når det kommer til, hvor meget de tjener, går de noget mere stille med dørene. Piraterne udviser i sagens natur en vis forsigtighed på grund af politiet, men derudover hersker Janteloven, så folk vil helst ikke skilte med alt for store indkomster af frygt for repressalier fra konkurrenter. Vi har dog alligevel udfra vore informationer prøvet at anslå nogle tal.

Med oplysninger fra 'branchen' er det muligt at opstille følgende forsimplede regnestykke for det ulovlige salg på Amiga: Udover småsalget er der omkring 100, der tjener over 3.000 kr/måned, mens en gruppe på omkring tyve personer får op imod 10.000 kroner i kassen hver måned. Til sidstnævnte gruppe hører JJ Soft, som blev afsløret for at have annonceret for piratkopierede spil i Fokus Data. Sidst, men absolut ikke mindst, findes der en hård kerne på fem personer, der har 100-300 kunder. Deres indkomster kan man kun gisne om, men et tal på mellem 20.000 og 30.000 er sandsynligt.

Dette talgætteri leder til et estimeret tal for piratsalg på Amiga markedet på henved 10 mio. kroner om året - skattefrit vel at mærke. PC markedet er generelt sværere at se igennem. Dels findes der mange flere maskiner, og dels drejer det sig her fortrinsvis om dyrere programmer. Tallet herfor er sandsynligvis væsentligt større, og et samlet estimat for salg af ulovligt software i Danmark på op imod 50 mio. kroner årligt er derfor næppe urimeligt. Denne estimerede omsætning svarer til Herlev Sygehus' samlede udgifter til behandling af sine 1454 hæmatologiske patienter i 1992! ❑

Tage Majland

Piraterne stopper ikke ved gratis-annomcerne i den blå avis. Frækheden kender ingen grænser.

JJ Soft

Alle nævnte titler er til AMIGA og A1200 kompatible.
Direkte Import & små omkostn.
Danmaks billigste spilpriser
Sommer Tilbu

Goal (Dino Dini's Kick Off 3)	139.00.- kr
Dune II	119.00.- kr
Gunship 2000	149.00.- kr
Super Sports Challenge	99.00.- kr
Desert Strike (anmeldt i nr 8)	189.00
Super Frog	
Chaos Engine	
Wax Works	
Indiana Jones IV	

I næste nummer besøger vi en cracker, der forklarer, hvordan spillene bliver cracket og senere spredt. Vi går også i dybden med piratmiljøet og fortæller om konkurrenceræset med de mafia-lignende metoder, der til tider tages i brug for at komme til tops.



Womsnake
Af Peachy



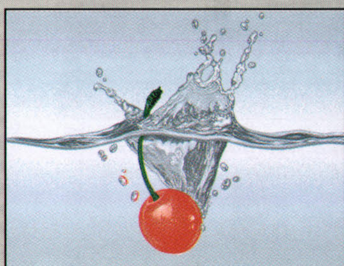
Complex
Af HotShot



Carnal Desires
Af Serpent



Encounter
Af Fairfax



Splash II
Af Scuba



Lydie Inspiration
Af Mack

Ovenstående billeder har deltaget i tidligere konkurrencer til diverse parties. WomSnake af Peachy blev vinder af grafikkonkurrencen ved The Party 1992.

Lean back and enjoy!



AMIGA AMOK



Amiga Amok afholdes i Herning i forbindelse med Nordens største demoparty.
Sted: Herning Hallerne
Tid: 27, 28, 29 december.



Messecenter Herning

27 december kl 1000 - 29 december kl 1500

KASPAROV'S GAMBIT



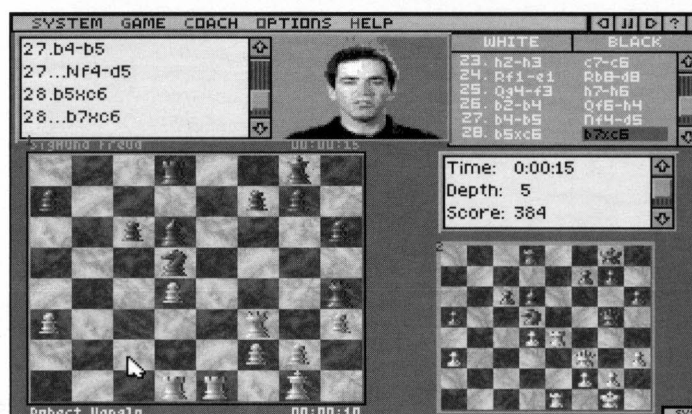
Gretzky Hockey, Graeme Souness Vector Soccer, Jordan In Flight, Nigel Mansell Grand Prix! Masser af kendte sportspersonligheder har lagt navn til spil - nu er det prominente selskab blevet forøget med Kasparov's Gambit. Vi har taget et kig på Stormesterens evner...

Det er en evigt tilbagevendende diskussion, hvorvidt skak-computere spiller bedre skak end skak-spillere af kød og blod. I 1985 spillede selvsamme Kasparov en opvisningskamp i simultanskak mod 32 forskellige skakcomputere fra fire forskellige firmaer, og han vandt dem alle uden problemer.

Med den generelle udvikling i computerteknologien er der dog også tilsvarende sket store fremskridt når det gælder skak-computere. Idag er computerne så stærke modstandere, at de kan vinde over ca. 99% af alle skakspillere i verden, den naturlige årsag hertil værende hastighed (d.v.s. antallet af positioner computeren kan nå at gennemgå) og kapacitet (d.v.s. størrelse af åbningsbibliotek, standardiserede modtræk, strategibibliotek etc.), samt evnen til i højere grad at kunne tildele computeren lidt personlighed (hvilket for såvidt også er et resultat af hastighed og kapacitet).

Indfaldsvinklen til Kasparov's Gambit er imidlertid en smule anderledes. Det har ikke nødvendigvis været et ønske at gøre spillet til et superstærkt skakspil, selvom styrken i computerens modstand naturligvis har været afgørende. Det primære mål har været et spil, med evnen til at forbedre den enkelte skakspillers kvaliteter. Gambits vigtigste målsætning er altså, at computeren skal kunne hjælpe både den professionelle skak-spiller og amatøren, med at studere nye metoder, udvikle nye ideer og generelt blive bedre til at spille skak.

En ting er naturligvis målsætningen - noget andet er de barske realiteter. Nu er jeg ikke nogen fænomenal skakspiller, men jeg ved da at det hedder en Springer, og ikke en Hest. Det var derfor med en vis portion optimisme, og en tro på at et fremtidigt liv som Stormester ikke var uden for rækkevidde, at jeg installerede Kasparov's Gambit. Lad mig med det samme konstatere, at Kasparov holder hvad han lover. Man HAR rent faktisk muligheden for at forbedre sit skakspil ved hjælp af



Skærmopbygningen er overskuelig og indeholder alle de nødvendige oplysninger.

Gambit, ihvertfald når man befinder sig på niveau med min skak-mæssige formåen.

Mulighederne i Gambit er særdeles varierede. Man har bl.a. mulighed for at spille enkeltstående partier mod kendte personer, eller deltage i en løbende turnering mod de samme. Der er her ikke kun tale om personer man normalt forbinder med skak, men derimod et bredt udsnit af den kulturelle, filosofiske, videnskabelige og politiske verden. Du kan således bl.a. udfordre Sigmund Freud, Marie Curie, Jean-Paul Sartre, Josef Stalin, Garry Kasparov og Grauballe-manden, eller som de kalder ham i spillet: Neanderthal (vi andre kalder ham Jan Holm).

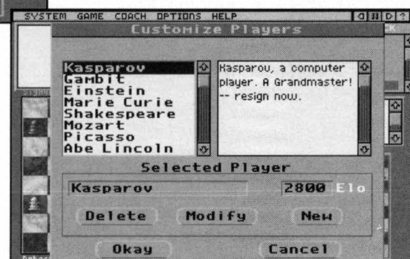
Hver af disse modstandere har et antal ratingpoints, der svinger fra 800 (Jan Holm) til 2800 (Kasparov). Når du har spillet dit første parti, har du mulighed for selv at blive rangeret på listen, og alt efter hvor godt du klarede dig og hvem du spillede mod, bliver du tildelt et antal ratingpoints. Og til dit næste spørgsmål kan jeg kun svare: Jo, der er forskel på at spille mod Grauballemanden og Garry Kasparov.

Andre elegante features er det enorme bibliotek over historiske partier. Jeg har ganske vist ikke talt dem, men jeg kan garantere at der er rigeligt til et par måneder eller tre. Med dette bibliotek kan man gennemspille situationer fra det virkelige skak-liv. Man hopper så at sige ind lige midt i spillet, hvor f.eks. et bestemt træk kan vende kampen, og afgøre det til den ene spillers fordel.

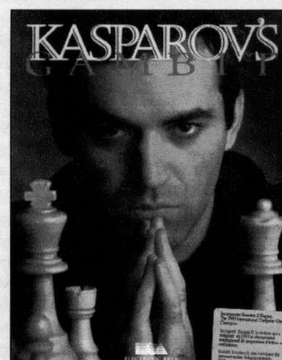
Du har direkte Online-hjælp på skærmen, både i form af kommentarer fra Kasparov himself, samt miniskærmen, hvor de næste par træk bliver gennemgået. Hjælp-funktionen er også i stand til at svare på spørgsmål om diverse skak-udtryk, så som novice på området er man altså også ganske godt hjulpet.

Kasparov's Gambit er på mange mange et ultimativt skak-spil, for én af de vigtigste ting ved computere og computerspil, er vel når de kan hjælpe en til at blive bedre til noget, end man var før. Styrken i spillet er en smule svær at vurdere, men da jeg første gang spillede mod Kasparov bankede han mig i 11 træk, mens jeg formåede at slå Neanderthal i seks (Neanderthal har virkelig store problemer med positionsspillet). Der findes muligvis skakspil, der er stærkere end Kasparov's Gambit, men næppe nogle, der formår at undervise og forbedre den enkelte spiller. Topkarakterer til Garry og Electronic Arts.❑

Robert Vanglo



Man kan bl.a. vælge at få sig et parti mod Einstein eller Picasso.



Grafik:	82%
Lyd:	75%
PowerPlay:	88%
HiScore:	88%
RAM:	2 Mb
Harddisk:	11 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Adlib/Soundbl./Roland m.fl.
Hastighed:	386/16+
Udgiver:	Electronic Arts
Pris:	449,-
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf. 3312 2440

Amiga
Man kan ikke helt udelukke at Gambit dukker op til Amiga. En AGA eller CD32 version er bestemt heller ikke af vejen.

PC HISCORE: 88%

ALIEN BREED 2



Ja! Det er ikke til at tage fejl af: Det er Alien Breed, blot større, flottere og endnu bedre.



Det er nu ni år siden, Johnson og Stone fra det InterPlanetariske Korps, gjorde rent i en fjerntliggende forskningsstation, der var blevet invaderet af aliens. I ni år har ingen haft noget at frygte, men nu er den gal igen.

Føderationskolonien Alpha Fem, der huser flere hundrede arbejdere, har sendt nødsignaler de sidste par timer. Johnson og Stone, der har været plaget af onde drømme og rastløshed siden den uhyggelige oplevelse (man kender ikke til krisehjælp i rummet), ved inderst inde, hvad der er på færde. Sammen med to andre soldater fra IPK sendes de til Alpha Fem. Rædslerne kan igen begynde.

Sådan lyder forhistorien til Alien Breed 2, og mange har grund til at være glade for, at den har udviklet sig således. Johnson og Stone, fordi de kommer ud af deres arbejdsløshed, Team 17, fordi de nok (fuldt fortjent) skal score kassen på dette spil, og dig, fordi du igen får et uskadeligt afløb for dine livsfarlige aggresioner - eller slet og ret bare noget at spille på computeren.

Til ære for de stakler, der ikke kender til Alien Breed og dets efterfølger, Alien Breed '92, vil jeg lige ridse det uhyre simple plot op. Manden, der er under din kontrol, går rundt i nogle gange på den invaderede rumstation, mens han skyder løs på alt hvad der rører sig. Spillet ses ovenfra, og du kan således se, hvad der lurer om næste hjørne. Til tider finder han ammunition, ny energi og penge, og netop pengene kan han bruge i de Intex-terminaler der er opstillet rundt omkring. Her kan der købes rare ting og sager, f.eks. energi, ekstraliv, elektroniske kort og seje ekstravåben, der er langt ledere end det, du starter med.

Du kan også få information om, hvad din mission går ud på, hvis du har glemt det. Du kan finde nøgler, som (surprise, surprise!) giver adgang gennem låste døre. Har du ingen nøgler, kan du blive tvunget til at skyde dørene ind, og det er ikke så godt for din ammunitionsøkonomi. Missionerne er langt fra indviklede, oftest skal du bare nå liften til næste bane, i visse tilfælde skal du skyde nogle bestemte objekter på vejen. Hvis du har en ven (hvis ikke, søg hjælp!) kan han styre endnu en lille mand på skærmen, og det gør rent faktisk spillet langt lettere - hvis I altså kan arbejde sammmen.

Sådan var opskriften på Alien Breed, sådan var opskriften på Alien Breed '92, og sådan er opskriften på Alien Breed 2. Men det er skam positivt ment. Plottet er i al sin enkelthed genialt, og man kan få mange timer til at gå med at spille sig gennem de mange baner. Alien Breed 2 er en anelse sværere en sine forgængere, og det er meget godt. Ikke dermed sagt, at forgængerne var lette, men det er godt med udfordring til gamle AB-freaks.

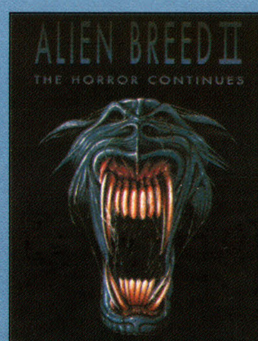
Ligesom i de foregående spil virker det næsten håbløst at skulle gennemføre en hel masse baner, når man kradser af fire gange i løbet af de første 20 sekunder. Man finder dog ud af, at ved først at skrabe tilstrækkeligt med penge sammen og således avancere på våbenrangstien, kommer man snildt ind i en rytme, hvor man faktisk kan komme vældig langt. Den slags vidner om godt gennemtænkt design, og det er nøgleordet gennem hele spillet.

OK, som gammel AB'er ved du selvfølgelig gerne vide, hvad der er grunden til, at du skal købe endnu en Alien Breed. Der er tre ting: 1. Gensynsglæden, 2. Udfordringen ved de helt nye baner og til sidst 3. De nye features. For at blive ved sidstnævnte har Team 17 smidt to nye personer ind, en robot ved navn Zollux og en forvokset kylling ved navn Ruffertoo foruden selvfølgelig Johnson og Stone.

De fire karakterer har forskellige færdigheder og starter med forskellige våben, så det er andet og mere end en grafisk gimmick. Desuden har de kære englændere smidt en række nye våben med i pakken, blandt andet en såkaldt rebounder, der skal opleves! Og er du typen, der let farer vild, kan du til hver en tid kalde et kort frem, der viser din placering i de nærmeste omgivelser.

Således er Alien Breed 2 en særdeles værdig efterfølger og har ligeså flot grafik, åleglat scrolling og klare samples som sine forgængere. Køb Alien Breed 2, hvis du er til sanseløs vold og har lidt taktisk sans gemt i dig.❑

Simon Skals



Grafik:	93%
Lyd:	86%
PowerPlay:	91%
HiScore:	92%
Ram:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A1200:	Ja
Udgivet af:	Team 17
Pris:	299,-
Udlånt af:	K.E. Media Tlf: 8624 0633

PC
I betragtning af, at den 'gamle' Alien Breed netop er udkommet til PC, er det da ikke umuligt at efterfølgeren også dukker op. Vi får se om vi kan være så heldige.

AMIGA HISCORE: 92%

ALIEN BREED 2 JULEKONKURRENCE

Alien Breed har fået en storebror

Vær med i den spændende konkurrence!

HiScore Professionel og den danske agent for det engelske softwarehus Team 17, K.E. Mathiasen, er rigtig kommet i julestemning. Det første fuldpris-spil fra Team 17, Alien Breed, har fået en storebror, og det skal naturligvis fejres. Vi går derfor fuldstændig amok med en Alien Breed 2 konkurrence, hvor du kan vinde et væld af præmier til en samlet værdi af mere end 4.000 kroner.

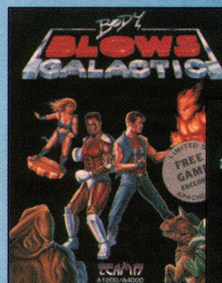
1. præmien
Den heldige vinder af førstepræmien får intet mindre end samtlige Amiga-spil Team 17 har udgivet. Elleve spil er der tale om, og listen tæller så prominente titler som Body Blows, Alien Breed 92, Superfrog, Projekt-X, Overdrive, F17 Challenge, Cardiaxx, Qwak og Assassin Remix, samt naturligvis de splinternye Body Blows Galactic og Alien Breed 2. Deudover modtager du også den ualmindelig flotte Alien Breed 2 plakat.
Ialt præmier for over kr. 2.400,-

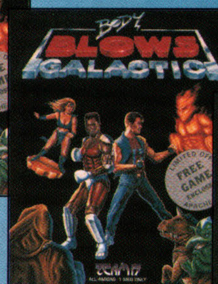
2.-5. præmien
Som anden-, tredie-, fjerde- og femtepræmie finder du konkurrencens absolutte midtpunkt, nemlig det højaktuelle Alien Breed 2 til Amiga. Også her modtager vinderne en Alien Breed 2 plakat hver.
Ialt præmier for over kr. 1.200,-

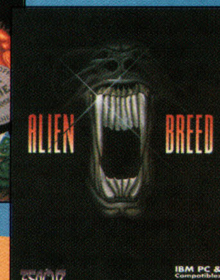
6.-25. præmien
Der er virkelig gode muligheder for at være blandt de heldige vindere, for selv om du ikke bliver trukket op af hatten første gang, har du chancen yderligere 24 gange. Vinderne i denne præmiegruppe modtager alle et eksemplar af Alien Breed 2 plakaten.
Ialt præmier for kr. 400,-

For at få del i dette overflødighedshorn skal du følge vejledningen her til højre. Alle rettidigt indsendte kuponer deltager i den store lodtrækning og præmieuddeling på Amiga Amok messen i Herning, den 27., 28. og 29. december, og vil blive foretaget af Henrik Mathiasen fra K.E. Mathiasen. Lodtrækningen vil løbe af stablen Tirsdag den 28. december.

Såfremt du er den lykkelige ejer af en PC behøver du dog ikke føle dig helt udenfor. Der vil naturligvis være mulighed for at få Amiga-præmierne konverteret til en række spændende PC-spil, blot du angiver din computertype på kuponen.







Sådan deltager du:

Udfyld kuponen med de rigtige svar på nedenstående fem spørgsmål. Svarene kan du alle finde på denne side eller i anmeldelsen af Alien Breed 2.

1. Hvad var navnet på det første fuldpris-spil Team 17 udgav?
A) Civilization
B) Alien Breed
C) Super Bug

2. Hvad hedder de to hovedpersoner i Alien Breed 2?
A) Laurel & Hardy
B) Willy & Ejner
C) Johnson & Stone

3. Hvilket land kommer Team 17 fra?
A) England
B) Argentina
C) Island

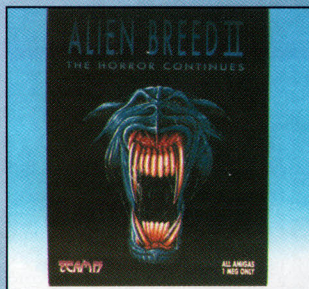
4. Hvad er navnet på den danske agent for Team 17?
A) Dream Team
B) K.E. Mathiasen A/S
C) MegaSoft ApS

5. Hvad var titlen på forgængeren til Alien Breed 2?
A) Project-X
B) Super Gok
C) Alien Breed

God fornøjelse og Glædelig jul!

Indsend kuponen med dine svar, navn, adresse og computertype inden Torsdag den 23. december 1993 og du deltager i lodtrækningen om de mange rare præmier. Vi har allerede betalt portoen.

Alien Breed 2 Konkurrence



1. A ❑ B ❑ C ❑
2. A ❑ B ❑ C ❑
3. A ❑ B ❑ C ❑
4. A ❑ B ❑ C ❑
5. A ❑ B ❑ C ❑

Angiv din Computertype
❑ Amiga
❑ PC
❑ Andet____________

Navn:______________________________

Adresse:______________________________

Postnr./By:______________________________

Kuponen skal være os ihænde senest Torsdag den 23. december 1993

Sendes ufrankeret

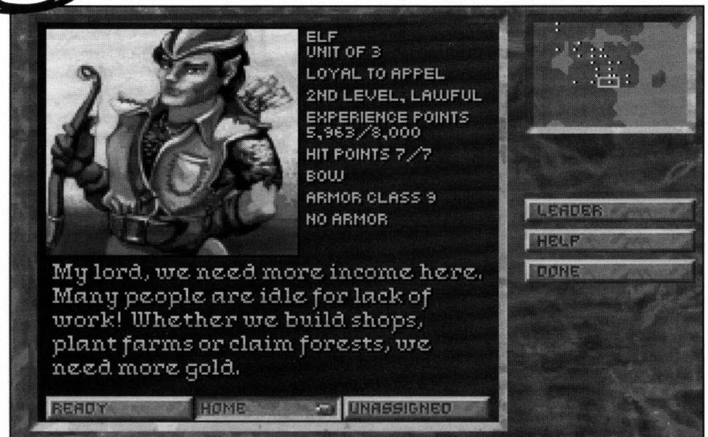
Modtageren betaler portoen

HiScore Professionel

POSTBOX 844
+++ 3093 +++
2400 KØBENHAVN NV

Stronghold

Der var engang, for længe, længe siden. Engang, hvor rigtige mænd mødtes på den lokale kro hver morgen, og fik sig et par krus mjød. Dengang da ethvert land førte krig mod de andre, og hvor alle kvinder forlod kødgryderne og begyndte en hæsblæsende kamp mod det andet køn. Og nej, jeg tænker ikke på året 1993, men derimod på den hedengangne tid med krigere, dværge, røde drager og orcer. Nemlig - som nogle måske har gættet - den sagnomspundne Dungeons & Dragons verden...



Stronghold - Et rollespil med strategielementer.

Det er åbenbart uhyre populært for tiden at lave spil om denne berømte eller berygtede spillestil. Men Stronghold er ikke bare 'et af den slags spil'. Det er så absolut et af de bedste og mest komplicerede til dato. Og det siger bestemt ikke så lidt. Stronghold er ikke - som de fleste andre D&D spil - et 'normalt' rollespil, i stil med f.eks. Eye of the Beholder, men derimod et vaskeægte strategispil, hvor DU (Hvem ellers?) har til opgave at opbygge dit helt eget kongerige (ORV!).

Javel, hr. baron!

Du er baron (eller baronesse) i denne fortryllede verden, og skal i den egenskab sørge for både økonomi, udvikling og - måske det vigtigste af det hele - krig. Men du er ikke alene. Dine elskede undersåtter er nemlig mere end villige til at hjælpe dig i dine bestræbelser. Det eneste problem er at hele din pøbel er af samme race som du selv (Er du f.eks. elver, så er de også elvere).

For at få andre racer blandet ind i dit rige, kan du oprette de såkaldte 'party-members', der fungerer som dine hjælpere og nærmeste undersåtter. Disse fungerer og styres på samme måde som baronen, og du kan højst have 4 hjælpe-ledere.

Men hvorfor egentlig have forskellige racer? Jo, de kan nemlig hver især en del, som alle de andre ikke kan. Dværgene er eksempelvis gode til at udvinde mineraler fra sten, men elendige til at udnytte træerne. Derfor er det godt at have flere racer samlet i dit rige, så de kan forsvare og udvikle sig på samme tid.

Her skal man dog passe på ikke at sprede dem for langt omkring i verden, dels på grund af faren for angreb, og dels fordi det derved bliver meget lidt overskueligt. For Stronghold er uoverskueligt... På overfladen! Graver man dybere vil man finde et forholdsvis overskueligt spil, med massevis af fine finesser og muligheder.

To be, or not to be...

Hvad grafik angår er Stronghold ret enestående. Det minder om en slags vektor-grafik, men alligevel ikke (Hvis I forstår hvad jeg mener). Kampscenerne er hverken særlig kønne eller overskuelige, men alligevel virker det hele flot og anderledes. Hvorfor? En slags synsbedrag måske? Det skyldes formentlig, at man kun meget sjældent ser så speciel og atypisk grafik på PC'en. Men det er som sagt ikke overvæld-ende, nærmere anderledes!

Efter at have været lettere kryptisk i beskrivelsen af grafikken, vil jeg her forsøge at blive langt mere forståelig omkring lydsiden. Her byder Stronghold desværre ikke på de helt store finesser, men alligevel må man sige, at situationerne bliver dækket tilstrækkeligt til at få et ordentligt indtryk af dine mænds strabadser.

Stærkt hold!

Stronghold betyder egentlig en fæstning, der er modtagelig overfor angreb. Men oversætter man direkte (og med lidt velvilje) betyder det 'at holde stærkt'. Og det må man nok sige at Stronghold gør. Det er et virkelig fantastisk spil, selvom det ind imellem kan virke lidt uoverskueligt. Det fortjener så absolut at blive prøvet af alle, der har bare den mindste smule indblik i D&D. Og forresten også af alle andre. Det er nemlig uhyre simpelt at sætte sig til. Manualen er kun på 28 (!) sider, hvoraf en del går med monsterbeskrivelser. Så derfor har jeg kun tre ting at sige: Prøv, køb og nyd!❑

Hans Henrik Appel



Kampscenerne er hverken særligt kønne eller overskuelige, men alligevel virker det hele flot og anderledes.

Grafik:	83%
Lyd:	80%
Powerplay:	92%
HiScore:	89%
RAM:	2 Mb
Harddisk:	6 Mb
Grafikort:	VGA
Lydkort:	AdLib Gold/Soundbl./-Soundbl. Pro/Roland m.fl.
Hastighed:	386+
Udgiver:	S.S.I.
Pris:	398,-
Udlånt af:	SES/ESCape Tlf: 3139 6366

AMIGA

Jeg tvivler stærkt på, at den kommer til Amiga, men hvem ved.

PC HISCORE: 89%

Take-A-Break Pinball for Windows

Pinball er for alvor ved at bide sig fast, hos PC-folket i lille Danmark. Men som regel gælder det, at Amiga-ejerne får langt tidligere glæde af de små stålkugler, end PC-ejerne. Men én ting er sikkert: Joystick-ekvilibristerne med TV-modulatorerne får ikke Take-A-Break pinball før os andre! De får det sandsynligvis slet ikke! Hvorfor? Fordi det kort og godt er til Windows... Æv bæv!!!

Endelig har vi fået noget vi kan få lov til at have for os selv. Det drejer sig som nævnt om flipperspillet Take-A-Break Pinball For Windows (Herefter bare Take-A-Break) fra firmaet Dynamix, der er en del af den succesrige Sierra-'familie', og det bærer Take-A-Break også tydeligt præg af! Banerne er opbygget om Sierras mange figurer, med masser af små features og skøre påfund.

Kugler i bevægelse med Larry Laffer

Larry Laffer har her fået sin helt egen pinball-bane, hvor der - helt i Larry's stil - befinder sig en række... Hunkønsvæsener. Ved at ramme dem forskellige steder (Så-så!) i den helt rigtige rækkefølge, scorer (! Red.) man pludselig kassen og de mange millioner. Og ikke nok med det (ØV!), Larry kan også endelig få ram på de mange bestyrelses-nikkedukker, der har voldt mr. Laffer så voldsomme problemer gennem tiderne, samt en del andre 'larryske' opgaver.

Af de ialt otte baner i spillet, er de tre med selveste helten over dem alle... Den legendariske, fantastiske og ikke mindst fejende Roger Wilco fra Space Quest serien! (Åhh, jeg dåner) De fem andre føres an ad henholdsvis Larry Laffer (som nævnt), Gir Draxon og Willy Beamish. Allesammen nogle af Sierra's største personligheder gennem tiderne. Den eneste jeg personligt savner, er super-betjenten Sonne Bonds fra min yndlingshjernevrider, Police Quest-serien.

Take-A-Break Pinball er uhyggeligt farvestrålende og til tider meget flot i grafikken. Dog er det mange gange svært, at finde ud af, hvilke objekter der hører til forhidringerne, og hvilke, der hører til baggrunden. Der er simpelt hen for meget presset sammen på skærmen.

Irriterende layout

Nu vi er ved selve skærmen, så vil jeg lynhurtigt komme igennem selve layoutet. Halvdelen af monitoren bliver fyldt op med farvestrålende pixels, der vist nok skulle forestille en bane (Det er ihvert fald der, kuglen farer rundt). Den anden halvdel af skærmen fyldes på skammeligste vis ud af et stort, unødvendigt billede af den pågældende banes hovedperson. Derudover er der lige blevet plads til en lille pointtavle og møntautomaten (jeps, penge skal der til!).

En anden m..irriterende detalje er placeringen af scroll-teksten. Den befinder sig midt imellem hovedpersonens fjæs og mønt-hullet. Altså skal man bevæge øjnene væk fra banen (Godt nok ikke så langt), hvis man vil læse de små hints man ustandselig får læsset i hovedet, og vupti røg den lille kugle mellem flipperne og... Du er død (Og så får du alligevel ikke læst teksten)! Man kan dog flytte om på placeringerne af vinduerne, men ikke så meget at man opnår et ordentligt 100% overblik.

To flip or not to flip?

Om lyden er der ikke meget at fortælle. Den opfylder de krav den bør, og kommer en gang imellem med et par halsbrækkende lyde. Alt i alt er Take-A-Break et udemærket spil, der dog på ingen måde udmærker sig på sit felt. Der findes efterhånden flere fremragende flipper-spil til PC (se bl.a. Silverball i dette nummer), og de fleste kan med en smule snedighed køres fra Windows, så med mindre man virkelig er Sierra freak, bør man sondere flipper-terrænet grundigt før man investerer i Take-A-Break Pinball for Windows.❑

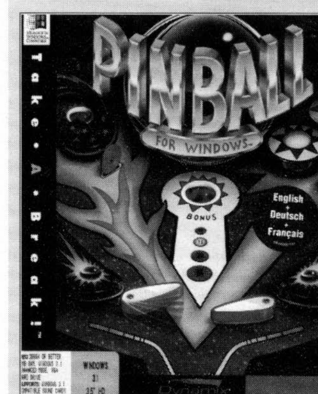
Hans Henrik Appel



Flipperspil er kommet på mode igen, og selv en Windows-version er der blevet plads til. Med Take-A-Break og Sierra/-Dynamix tager vi på Pinball-rundfart med prominente personer som Larry Laffer og Roger Wilco.



Take-A-Break Pinball er uhyggeligt farvestrålende og til tider meget flot i grafikken. Dog er'det mange gange svært, at finde ud af, hvilke objekter der hører til forhidringerne, og hvilke, der hører til baggrunden.



Grafik:	72%
Lyd:	81%
Powerplay:	76%
HiScore:	73%

Windows 3.1 Enhanced mode er nødvendig!

RAM:	2 Mb
Harddisk:	6 Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Windows komp.
Hastighed:	386+
Udgiver:	Dynamix
Pris:	395,-
Udlånt af:	RAM-Soft Tlf: 3312 2440

AMIGA
Windows til Amiga? ..Der går jo rygter.

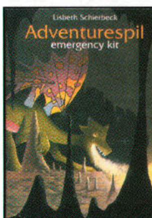
PC HISCORE: 73%



ACS300 Højttalersystem
Computer Højttaler System med Subwoofer til PC! Det lyder vildt, og det er det også. Med dette high-end produkt fra Altec Lansing Multimedia føler man sig hensat til Imperial biografens læne-stolspladser. Suveræn lydgengivelse, hvor kvalitetsniveauet kun overgåes af den *larm* man formår at lave.
Pris: Kr. 3495,-
Forhandler: RAM-Soft, Tlf. 3312 2444



Action Replay MK III
Det uundværlige tilbehør til enhver Amiga. Snyd dig frem til koderne i dit yndlingsspil, eller snup de flotteste billeder ved et tryk på *freeze*-knappen.
Pris, Amiga 500(+): Kr. 998,-
Pris, Amiga 2000: Kr. 1198,-
Forhandler: BMP Data, Tlf. 4228 8700



Adventurespil - emergency kit
Hører du til den uendelige række af adventurespil entusiaster, er dette bogen du *må* eje. Bogen indeholder løsninger til en masse af de populæreste adventurespil, heriblandt Space Quest V, Legend of Kyrandia, Indiana Jones and the Fate of Atlantis og Return of the Phantom. Et splinternyt produkt - faktisk så nyt at kun en forventet pris kan angives. Bogens forfatter, Lisbeth Schierbech har tidligere skrevet den meget omtale og roste "Bogen om computerspil".
Pris: ca. Kr. 120,-
Forhandler: Teknisk Forlag, Tlf. 3121 6801



Air Combat Classics
En eminent flysimulator-pakke til PC, der indeholder tre af LucasArts' største titler: Battle-hawks 1942, Their Finest Hour og Secret Weapons of the Luftwaffe. Derudover medfølger fem ekstra scenarier, ligesom en oversigt med tips og tricks er inkluderet i pakken.
Pris: Kr. 299,-
Forhandler: Soft Xpress, Tlf. 8621 3777



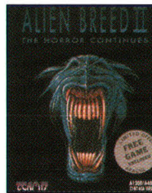
Alfapower AT-Kit
Ekstern IDE controller til A500/A500+ med plads til op til 8 MB RAM. Solid metalkasse, der snildt kan tage hånd om enten én 3,5" harddisk eller to 2,5" harddiske. Lige til at anbringe i siden på din Amiga.
Pris: Kr. 1398,-
Forhandler: Betafon, Tlf. 3131 0273



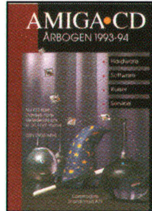
AlfaScan Plus Håndscanner
En Amiga håndscanner til få penge, i en høj kvalitet. Scanner i 256 gråtoner - motivet vælger du selv. Dine venner vil helt bestemt blive henrykte når de modtager et julekort med dit billede på.
Pris: Kr. 1698,-
Forhandler: Betafon, Tlf. 3131 0273



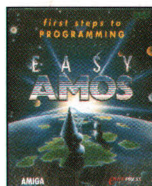
Alfa Trackball
Istedet for en mus ynder mange at anvende en såkaldt trackball. En trackball har den fordel, at kuglen er monteret i et fast kabinet, i modsætning til musen, der skal bevæges henover en flade. Alfa Trackball er perfekt, hvis man ikke har så meget plads på sit skrivebord.
Pris: 695,-
Forhandler: Betafon, Tlf. 3131 0273



Alien Breed 2
Et genialt spil, til en genial maskine, der fortjener en plads under juletræet. Se iøvrigt anmeldelsen af dette sublime spil i dette nummer af HiScore Professionel. Kan fåes til både A500/600 og Amiga 1200.
Pris: Kr. 299,-
Forhandler: K.E. Media, 8624 0633



Amiga og CDTV katalog 93-94
Et kæmpe opslagsværk er guld værd når du skal på indkøb til din Amiga eller CDTV. Det nyeste nummer af den ultimative guide er netop landet, med flere sider og flere produkter end nogensinde før.
Pris: Kr. 50,-
Forhandler: Commodore, 8628 9511



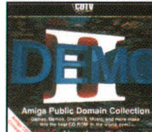
Amos Serien
Holder du af at programmere på din Amiga, har Amos Serien alt hvad hjertet kan begære. Seks produkter, der tilpasser sig fuldstændig efter dit behov. Lav spil, demoer, præsentationer eller utilities - kun fantasien sætter grænser.
Pris: fra Kr. 289,-
Forhandler: Betafon, Tlf. 3131 0273



Arcade Joystick
Et af de mest populære joysticks overhovedet. Ikke underligt, da både holdbarhed og præcision er sat i højsædet.
Pris: Kr. 249,-
Forhandler: Betafon, Tlf. 3131 0273



Canon BJ-20 InkJet printer
Et godt alternativ til den egentlige laserprinter. Optager kun begrænset plads og udskriver både tekst og grafik som en drøm. BJ-20 har 9 indbyggede fonte, der umiddelbart vil være tilstrækkeligt for de fleste. Komplet med arkføder.
Pris: Kr. 2698,-
Forhandler: Betafon, Tlf. 3131 0273

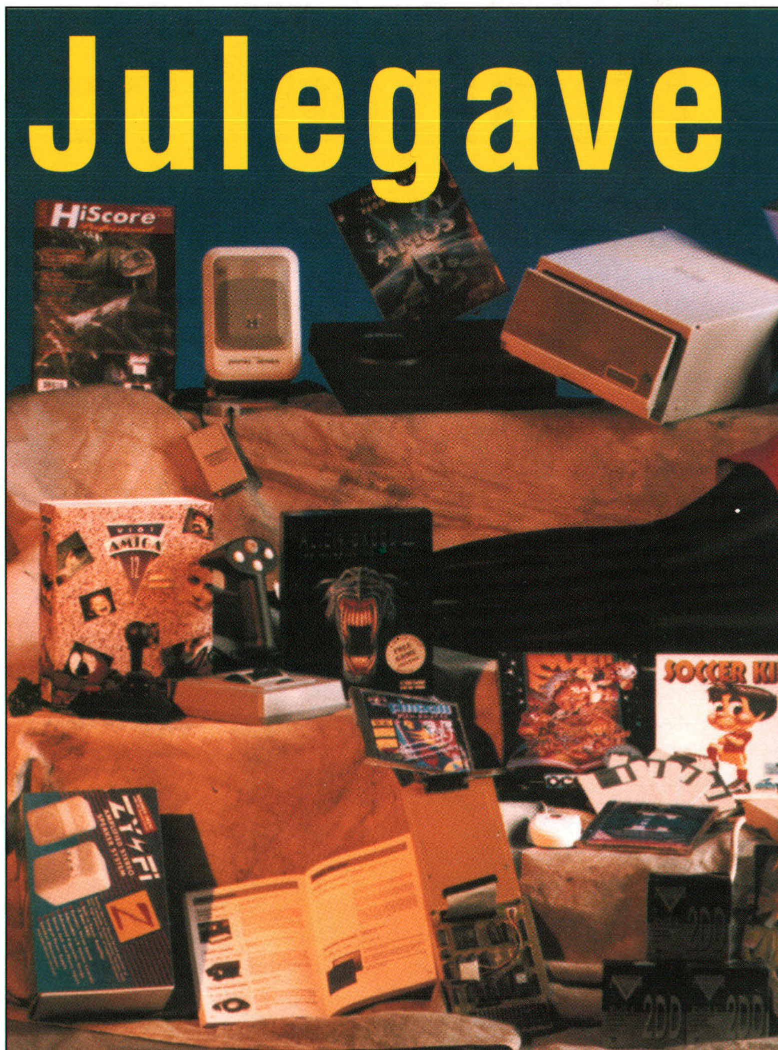


CDPD Demo II
Nummer to i serien af Public Domain CD'er fra det engelske firma Almathera, der iøvrigt også udgiver det danskproducerede CD32 spil Prey. Indeholder masser af spil, demoer, grafik og musik og er fuldt kompatibel med CD32.
Pris: Kr. 298,-
Forhandler: BMP Data, Tlf. 4228 8700



Commodore CD32
Commodores svar på mandelgaven. Når det drejer sig om multiunderholdning, slår man med CD32 tre fluer med ét smæk. Her får man nemlig både spillemaskine, CD-afspiller og video-maskine (dog kun med FMV-modul) på én gang. CD32-pakken indeholder, udover selve maskinen, det såkaldte Fakta Leksikon fra Gyldendal, en demo-CD, samt to splinternye spil.
Pris: Kr. 3495,- ekskl. FMV-modul
Forhandler: Commodore, Tlf. 8628 9511

Julegave





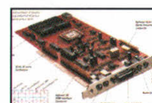
Den Civiliserede Håndbog
Den Civiliserede Håndbog indeholder alt det du altid gerne har ville vide om spillet Civilization. Hvordan skal man lade sit samfund udvikle sig? Hvilke ting skal man bygge, og i hvilken rækkefølge? Masser af gode tips og tricks, serveret af Christian G. Larsen.
Pris: Kr. 60,-
Forhandler: Dansk Medie Hus, Tlf. 3833 1011



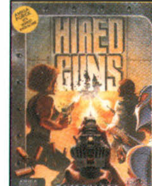
Disketteboks til 200 disketter
En solid og praktisk diskboks, der, med plads til 200 disketter, nok skulle kunne rumme de vigtigste af dine programmer.
Pris: Kr. 249,-
Forhandler: Betafon, Tlf. 3131 0273



FlightStick Pro
Et særdeles gedigent og holdbart analogt PC joystick, der som navnet antyder, er skræddersyet til flysimulationer. Testet i HiScore Professionel nr. 1, hvor det placerede sig blandt testens fem bedste joysticks.
Pris: Kr. 795,-
Forhandler: RAM-Soft, Tlf. 3312 2444



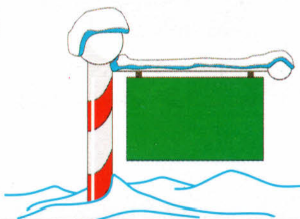
Gravis Ultra Sound
32 kanaler og 16-bit CD-lyd er, hvad Ultra Sound lydkortet til PC kan præstere. Musik, lydeffekter og digitaliseret tale gengives i optimal kvalitet. Højttalere kan tilsluttes direkte på kortet.
Pris: Kr. 1795,-
Forhandler: RAM-Soft, Tlf. 3312 2444



Hired Guns
Et usædvanligt rollespil, med farefulde missioner og underfulde puzzles. Det er engelske Psygnosis, der har begået Hired Guns, og det er HiScore Professionel, som har anmeldt det.
Pris: Kr. 399,-
Forhandler: K.E. Media, Tlf. 8624 0633



HiScore Professionel Abonnement
Et liv uden et årsabonnement på HiScore Professionel er som en lygte uden cykel. Slip slanterne og bliv rig på viden! Et årsabonnement dækker 11 numre.
Pris: Kr. 355,-
Forhandler: Dansk Medie Hus, Tlf. 3833 1011

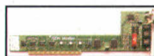




Guiden



ISDN Master



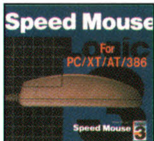
Hvis du har det ligesom Kurt, der godt kan lide kubik, og samtidig interesserer dig professionelt for modem, BBS'er og dataoverførsel, er ISDN Master kortet uden tvivl lige dig. ISDN er TeleDanmarks tilbud til alle, der ønsker hurtig overførsel af data til lave priser. Kortet findes til både Amiga og PC
Pris: Kr. 3995,-
Forhandler: Scanteam, Tlf. 8618 1600

J511 AV Højttalere



Et suverænt sæt kvalitetshøjttalere, der kan kobles direkte på dit PC-lydkort. Det rummelige kabinet er medvirkende til den ualmindelig flotte lydgengivelse, der er et HiFi-anlæg værdig.
Pris: Kr. 995,-
Forhandler: RAM-Soft, Tlf. 3312 2444

Logic 3 Speedmouse



Musen er et af de vigtigste redskaber når man arbejder med computere. Man er så at sige i berøring med den flere gange dagligt. Logic 3 Speedmouse har en glimrende ergonomi og præcision. Speedmouse findes til både PC og Amiga.
Pris: Kr. 198,-
Forhandler: BMP Data, Tlf. 4228 8700

Mitsumi CDROM Drev



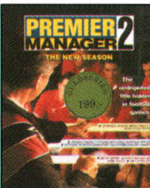
CDROM er fremtidens medie, men fremtiden er allerede begyndt med CDROM drevet fra Mitsumi. Der eksisterer allerede en lang række titler til CDROM, hvoraf mange udelukkende udgives på dette medie, som følge af deres omfang. Mitsumi drevet er et internt normal-speed drev, der understøtter Kodak Photo-CD standarden.
Pris: Kr. 1698,-
Forhandler: Betafon, Tlf. 3131 0273

Pinball Fantasies



En af de første CD32 titler, der med fuld AGA tilpasning i 256 farver, forsøder din tilværelse, så du ikke længere behøver hænge nede på den lokale grillbar. Med Pinball Fantasies bringer du grillbarens flippermaskine direkte ind i dagligstuen.
Pris: Kr. 379,-
Forhandler: K.E. Media, Tlf. 8624 0633

Premier Manager 2



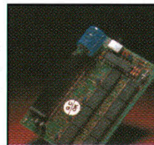
Den længe ventede efterfølger til Premier Manager ligger parat under juletræet i år. Premier Manager 2 til Amiga er langt mere detaljeret, og man har generelt mere kontrol over begivenhedernes gang. Et absolut hit.
Pris: Kr. 199,-
Forhandler: Soft Xpress, Tlf. 8621 3777

Prime Disketter 2DD



Er der noget bedre end disketter, der virker? Nej, vel! Livet er for kort til dårlige NoName disketter, men kan forlænges med prima varer fra Prime.
Pris: Kr. 46,- (10 stk.)
Forhandler: Betafon, Tlf. 3131 0273

Ramudvidelse, 1 MB til Amiga 600



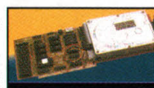
Man kan aldrig få for lidt chip RAM i sin Amiga. Med denne ramudvidelse fra Pyramid kan du fordoble kapaciteten i din Amiga 600. Udvidelsen indeholder ur med batteri backup, så du kan overholde dine aftaler, og møde op til tiden!
Pris: Kr. 698,-
Forhandler: BMP Data, Tlf: 4228 8700

Ramudvidelse, PC1208 - 20 MHz



Vil du have mere ram i din Amiga 1200 er PC-1208 fra Power Computing svaret. 32-bit ramudvidelseskortet kan udbygges med hen-holdsvis 4 eller 8 megabyte RAM efter behov. Kortet er endvidere monteret med matematisk 20 MHz 68881 Co-processor og ur med batteri backup. Prisen er inklusive 4 MB RAM.
Juletilbud: Kr. 2695,- (fra 1/12-93 - 10/1-94)
Forhandler: M.R. Gruppen, Tlf. 5663 2277

SCSI-2 controller



Hastighed er nøgleordet når man snakker om data-overførsel. Med SCSI-2 controller-kortet fra tyske *bsc* får man forøget hastigheden på sin tilgang til hard-disken væsentligt. Con-trolleren fungerer smertefrit med både, A2000, A3000 og A4000.
Pris: Kr. 1698,-
Forhandler: Betafon, Tlf. 3131 0273

Sleepwalker



Hunden Ralph må på den igen for nu er CD32 versionen af Sleepwalker dukket frem af softwaretågerne. Den tegneserieagtige grafik kommer om muligt endnu mere til sin ret i denne nye version, hvor Lee igen tror han kan kommende sovende til det.
Pris: 379,-
Forhandler: K.E. Media, Tlf. 8624 0633

Smartsound Stereo Sampler



Med Smartsound sampleren kan du bringe hverdagslyde direkte ind i computeren, og bruge dem i egne programmer. En hund der gør, en vandhane der drypper eller en motorsav der... arm... blod... hånden. En god gaveide til dem, der arbejder med lyd på Amigaen.
Pris: Kr. 398,-
Forhandler: BMP Data, Tlf. 4228 8700

Soccer Kid



Soccer Kid kan alt med en bold: jonglere, lave flyvende hovedstød, saksespark, balancere på bolden og glidende tacklinger, men ellers har dette Amiga-spil intet med fodbold at gøre. Rendyrket platform action med suveræn grafik og lyd - det er hvad Soccer Kid drejer sig om.
Pris: Kr. 299,-
Forhandler: K.E. Media, Tlf. 8624 0633

SupraModem 2400



Har du lyst til at forsøge dig udi den ædle BBS sport, er SupraModem 2400 en både god og billig løsning. Solidt, pålideligt, og nemt at tage i brug - det er ordene om SupraModem 2400.
Pris: Kr. 898,-
Forhandler: Betafon, Tlf. 3131 0273

Supra Turbo 28



Supra Turbo 28 byder, med sine 28 MHz, på et af de bedste og billigste alternativer til at få en hurtigere maskine. Kortet er udviklet til både Amiga 2000 og Amiga 500, hvor den eneste forskel er, at den eksterne A500 version er monteret i eget kabinet - lige til at anbringe i siden på Amigaen.
Juletilbud: Kr. 1598,- (fra 1/12-93 - 10/1-94)
Forhandler: M.R. Gruppen, Tlf. 5663 2277

Vidi Amiga 12 AGA



Vidi Amiga 12 AGA er en farvedigitizer, der automatisk kan digitalisere billeder fra videoen, video-kameraet eller TV'et. I denne nye version understøttes AGA-chipsættet fuldt ud.
Pris: Kr. 1498,-
Forhandler: BMP Data, Tlf. 4228 8700

Virtual Pilot



Det ultimative *PC-joystick* for fly-simulator freaks. Som navnet antyder føler man sig som ægte pilot, med denne *Yoke* i hånden. Skrue det fast til bordet, sæt stikket i joystick-porten og du er flyvende. Virtual Pilot er så tæt på virkeligheden man kan komme, uden at forlade sin computer.
Pris: Kr. 995,-
Forhandler: RAM-Soft, Tlf. 3312 2444

Zydec 3,5" Externt Diskettedrev



Kvalitetsdiskettedrev til Amiga, der passer til modellerne A500, A600, A1000, A1200 og A2000.
Pris: Kr. 798,-
Forhandler: BMP Data, Tlf. 4228 8700

ZYFI Højttalersystem



Komplet forstærkersystem med to stk. 3-vejs højttalere, og egen strømforsyning, der fungerer glimrende med både Amiga 2000, Amiga 3000 og Amiga 4000.
Pris: Kr. 498,-
Forhandler: BMP Data, Tlf. 4228 8700





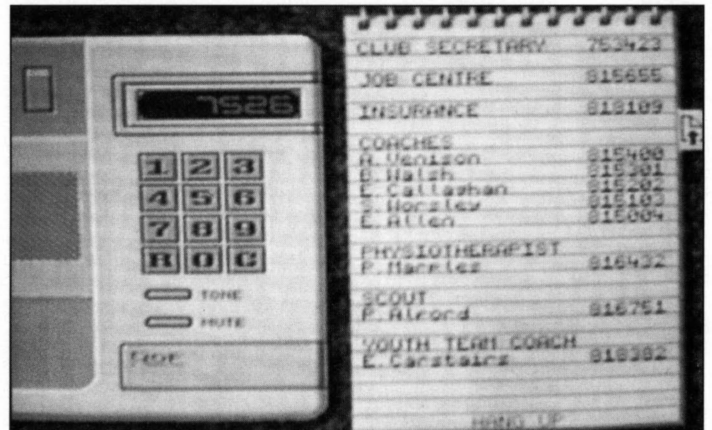
PREMIER MANAGER 2

"Hvis jeg skulle gøre alle danskere tilfredse, så skulle jeg stille med 5 millioner forskellige hold!". Citat: Richard Møller Nielsen. Ja, der er mange meninger om fodbold. Derfor blev manager spillet opfundet!

Premier Manager 2 er, som titlen afslører, en efterfølger til 1'eren, der var en kæmpe-succes. Originalen havde dog en del mangler. Der var for få detaljer, syntes jeg. Dette skulle der ifølge manualen være rådet bod på i 2eren. Lad os se om det passer...

Den første ændring, er, at man kun kan spille 2 - modsat 1eren, hvor der var mulighed for, at 4 spillere kunne dyste. Efter valg af hold fra den engelske Conference League skulle du være klar til at banke dit hold op i Premier League, men vejen er lang! Først skal du op i 3.div., så 2.div., så 1.div. og sluttelig Premier League. Der er dog en smutvej, for hvis du klarer dig godt, kan du ved årets slutning få et tilbud fra en højere rangeret klub.

Oplysningerne om spillerne er forbedret. Nu kan du se om en spiller skulle være højre eller venstrefodet eller begge dele. Ret væsentligt, da det jo er dumt at sætte en højrefods-spiller ud på venstrekanten. Ydermere er spillerens boldkontrol, aggressivitet og moralske tilstand blevet tilføjet.



Premier Manager 2 er langt mere detaljeret og realistisk end sin forgænger.

Hvordan skal dit hold så spille? Ja, det er op til dig. I 2eren har du større indflydelse, da du kan bestemme intensiteten i tacklingerne, flere forskellige formationer, om dit hold skal spille med høje bolde eller langs jorden, zoneopdækning eller mand til mand, spilletype såsom total, defensiv eller kontrafodbold. Dette var et blot et lille udpluk af mulighederne, der er inden for hver kategori.

Premier Manager 2 byder også på noget helt nyt i manager- sammenhæng: dommere, som har deres egen personlighed samt statistik over hvor mange røde og gule kort, de har givet i løbet af sæsonen. Ganske god feature! En af de lidt sjovere tilføjelser er, at du nu har fået en kvindelig sekretær, der holder dig ajour med popularitet blandt bestyrelse og tilhængere samt din generelle rating. Ydermere fortæller hun dig, hvordan vejret er på kampdagen. Detaljerne om dit stadion er også forbedret markant; nu har du (som i virkeligheden) 4 tribuner, som du kan forbedre enkeltvis med siddepladser og faciliteter. Du kan lave en overdækning af tribunerne og flere parkeringspladser rundt om stadion.

Alt i alt må jeg konstatere, at manualen holder, hvad den lover. 2'eren er MEGET bedre end 1'eren. Langt mere detaljeret, langt mere realistisk og mange flere ting, som du har indflydelse på. Jeg vil varmt anbefale Premier Manager 2, hvis du tilhører en af de 5 millioner, der har en mening om fodbold og gerne vil afprøve DINE ideer!!❑

Søren Madsen

Grafik:	82%
Lyd:	81%
Powerplay:	88%
HiScore:	89%
RAM:	1 Mb
Harddisk:	Ja
A-1200:	Ja
Udgiver:	Gremlin
Pris:	249,-
Udlånt af:	K.E. Media, 8624 0633

PC
Premier Manager 2 er at finde på PC-hylderne om ganske kort tid, og er stort set identisk med Amiga-versionen.

AMIGA HISCORE: 89%

JULEMARKED • JULEMARKED • JULEMARKED • JULEMARKED



ALTID OVER 200 FORSKELLIGE PC-SPIL PÅ LAGER!

RING OG BESTIL GRATIS SPILOVERSIGT.

DECEMBER TILBUD!
SEAL TEAM 325,-
PIRATES GOLD 325,-
CIVILIZATION 199,-

Udpluk af vor spiloversigt:

Batmans return	279,-	Privateer	389,-
Battle Isle 93	249,-	Shadowcaster	RING!
Carrier Strike	299,-	RailroadTycoon	179,-
Civilization	199,-	Rex Nebular	225,-
Dark Sun	RING!	Sim Farm	325,-
Elite II	RING!	War in Russia	399,-
Cham. Man. 94disk	99,-	TFX	RING!
Flight Sim 5.0	389,-	Formula One	199,-
Goal	269,-	Gunship 2000	199,-
Jurassic Park	RING!	PerfectGeneral	299,-
Pacific Island	149,-		

FLIGHT PACK:
F15 Strike Eagle 3
Harrier Jump Jet
Gunship 2000
+miss.disk
IALT KUN 599,-

MIX PACK:
Rex Nebular
History Line
Legacy
IALT KUN 699,-

HVER DAG 16.00-20.00
Priserne gælder så længe lager haves. ☎ 75 94 09 91

Ny dansk Amiga-bog:

Karin Emborg:

Den lille Basic-programmør

Julegaven, som samler hele familien omkring computeren

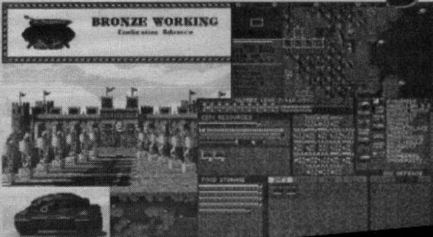
Vi sender portofrit ved forudbetaling eller pr. efterkrav plus porto.
Ring eller skriv efter gratis prisliste med 43 Amiga-bøger og 67 til PC



Sall Data
Borgergade 44
8450 Hammel
Giro 478 8729
Tlf.+Fax.: 86 96 51 33

Den Civiliserede Håndbog

Af Christian G. Larsen



Fås hos din lokale computerforhandler eller ved Dansk Medie Hus ApS, © 3833 1011. 40 siders billigbogsudgave i sort/hvid

Kun Kr. 60,-

MACH II DATA

-Det Seriøse Postordrefirma-

Flight Simulator 5.0	PC	455,-
Strike Commander	PC	515,-
Syndicate	AM	258,-
Goal	AM	188,-
Frontier (Elite II)	AM	345,-
Jurassic Park	AM	295,-
Quak	AM	145,-
F17 Challenge	AM	145,-
Civilization	A12	455,-
Jurassic Park	A12	325,-

Forbehold for prisændringer, trykfejl og lagersituation.

Mach II Data - Hestkøblund 8, 1 th - 3460 Birkerød
Tlf: 42 81 69 06 - Åben hverdage 12-19

Mangler du et katalog?

Hvad enten det er et priskatalog, eller en månedsudgivelse til din sportsforening, har vi den bedste løsning.

RING!
og bliv overrasket

✆ 3833 1009 ✆

DANSK MEDIE HUS ApS
FORLAG · MARKETING
Hillerødgade 81 - 83 • 2200 Kbh.N
Tlf: 3833 1009 • Fax: 3833 3134

DOOM 3-D & BLAKE STONE 3-D

Få dine shareware og registrerede shareware fra den danske repræsentant for Apogee software, Epic MegaGames og id Software. Jeg sørger for at programmørerne får deres penge for deres flotte arbejde, andre sælger blot shareware.

3-D SPIL

Doom kommer ca. 10/12-93.	
ShareWare-udg.	kr. 50,00
Fuld Udgave	ca kr. 450,00
Blake Stone kom. ca. 10/12-93.	
ShareWare-udg.	kr. 50,00
Fuld Udgave	ca kr. 450,00
Wolfenstein 3-D er her	
ShareWare-udg.	kr. 50,00
Fuld Udgave	kr. 437,50
Spear Of Destiny 3-D er her	
Fuld Udgave	kr. 437,50
Kens Labyrinth 3-D er her	
ShareWare-udg.	kr. 50,00
Fuld Udgave	kr. 250,00
CataComb Abyss 3-D er her	
ShareWare-udg.	kr. 50,00
Fuld Udgave	kr. 262,50
Lethal Tender 3-D kommer	
Fuld Udgave	kr. ???,??

ANDRE FULDE UDGAVER

Epic Pinball 1-4	kr. 250,00
Epic Pinball 5-8	kr. 250,00
Epic Pinball 1-8	kr. 400,00
Zone 66, 1-4	kr. 250,00
Zone 66, 5-8	kr. 218,75
Zone 66, 1-8	kr. 400,00
Cosmo Kid 1-3	kr. 312,50
Halloween Harry	kr. 312,50
Bio Menace 1-3	kr. 250,00
Solar Winds	kr. 250,00
Commander Keen 1-3	kr. 250,00
Commander Keen 4-5	kr. 312,50
Commander Keen 6	kr. 437,50
Crystal Caves	kr. 250,00
Duke Nukum 1-3	kr. 250,00
Johny Dash 1-3	kr. 312,50
KiloBlaster	kr. 250,00
Major Stryker 1-3	kr. 275,00
Math Rescue 1-3	kr. 275,00
Sand Storm	kr. 181,25
CornCob 3-D	kr. 162,50
JetPack	kr. 162,50
Adventure Math	kr. 187,50
Chinese Checkers	kr. 131,25
Clyde	kr. 210,75
Dare To Dream (Win)	kr. 250,00
Castle of the Winds(Win)	kr. 220,00
Gateworld 1-3	kr. 275,00
Space Chase	kr. 250,00

og mange flere end de nævnte og nye hele tiden. Vores faste kunder modtager nyhedsbreve. Først når du registrerer shareware, betaler du til programmøren, i Danmark, Norge, Sverige via:

Pro Soft (ASP)



Benløse Skel 4 G,
4100 Ringsted,
Tlf.: 53 61 90 42,
Fax: 53 61 93 91
Gør din Shareware lovlig NU.
Piser er incl. moms. Porto kr. 35, opkrav kr. 22,50.

--> HARD JOY PD <--

AMIGA PD/Shareware programmer af enhver slags!!

MODTAG VORES KATALOG-DISK!

Send 2 almindelige danske frimærker eller en frankeret svarkuvert, og få vores omfattende Katalog-disk!! Eller ring efter den på TLF 65 91 38 19! Katalog-disk'en indeholder beskrivelser af ALLE Hard Joy PD disks!

Massevis af SPIL, DEMOER, Slideshows, Animationer, Musik & Samples,

NYTTIGE OG KREATIVE UTILITIES, Fonts & Clip-Art, Undervisning, Spil-Cheats, Spil-Previews, og mange andre programmer.

KUN 15 KR PR DISK!!

Køb mere end 11 disks : 13,75 kr pr disk!
Køb 25 eller flere og prisen er 12,50 pr disk!
KØB 50 disks eller mere, KUN 10 KR PR DISK!

HARD JOY PD
Dronningensgade 23
5000 Odense C
TLF 65 91 38 19

HVORFOR give flere hundrede kroner for et program, når du måske kan finde noget der ligeså godt tilfredsstiller dine behov, for BLOT 15 kr pr disk?

...ENJOY IT THE HARD WAY...

Art Department Professional V2.3.0

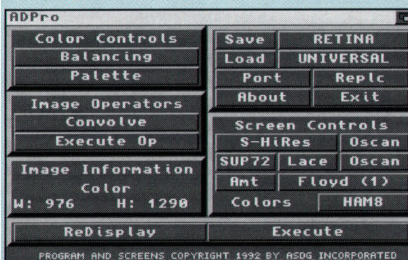


Fig. 1: Denne programflade, er nok de fleste Amiga-ejere bekendt; det er AdPro's hovedskærm, bemærk den logiske opbygning i 5 dele.

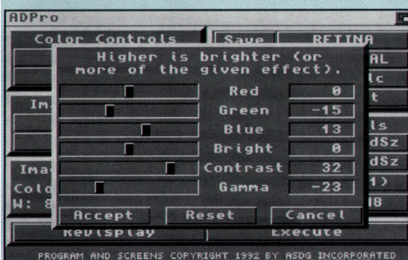


Fig. 2: Her ses kontrolskærmen for R, G, B, Brightness, Contrast og Gam-ma. Disse sliders gør det utroligt nemt at redigere et billedes palette.

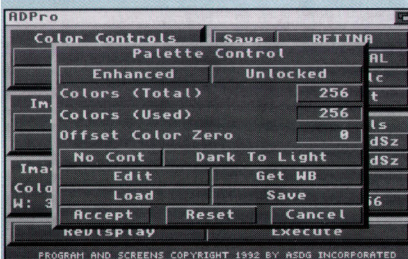


Fig. 3: Her kan du kontrollere hvilken palettestørrelse der arbejdes med. Desuden kan man gå ind i den aktuelle palette, og redigere individuelle farver.

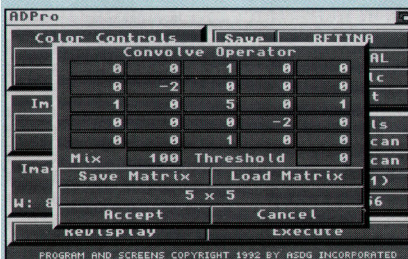


Fig. 4: Her kan matricer påføres billedet. Det kan gøres uskarpt eller skarpt, der kan laves Deep-Press m.m.. Hvis Load Matrix vælges, kan der hentes forskellige filtre fra et kæmpe matrix-bibliotek der medfølger.

Billedebehandling er blevet af stadig større nødvendighed på hjemmecomputere, når der skal fremstilles professionelle effekter. I HiScore Professionel nr. 1, kunne vi anmelde nyeste version af billedebehandlingsprogrammet ImageFX til Amiga. I dette nummer går vi det velkendte 'AdPro' i bedene, for at ridse forskelle og ligheder op mellem de to platforme.

Earobic Digital Systems har for ganske nylig udsendt animationsprogrammet ADPTools V1.5, som fungerer som et slags 'Front End' for ASDG's Art Department Professional. Da vi ikke tidligere har foretaget en decideret anmeldelse af AdPro i dette blad, greb vi lejligheden til at slå to fluer med et smæk, således at du her får en samlet anmeldelse serveret.

Hvis der stadig findes freakzz derude, der ikke ved hvad Art Department Pro betyder, så kan jeg kort fortælle at programmet bruges alle steder, hvor der er behov for at konvertere eller komprimere billedeformater, påføre billeder effekter eller forbedringer, forstørre, formindske, dreje, forvanske etc.! På redaktionen bruger vi billedebehandling i alle faser af layoutet, og du kan være sikker på, at samtlige anvendte billeder/scanninger her i bladet har gennemgået behandling i AdPro før anvendelse!

"Hvordan kan man sætte sin lid 100% til et enkeltstående program?", spørger du måske. Godt spørgsmål! Læs videre, og forstå, hvorfor et enkelt program, stort set uden konkurrence, kan opfylde alle behov for billedebehandling.

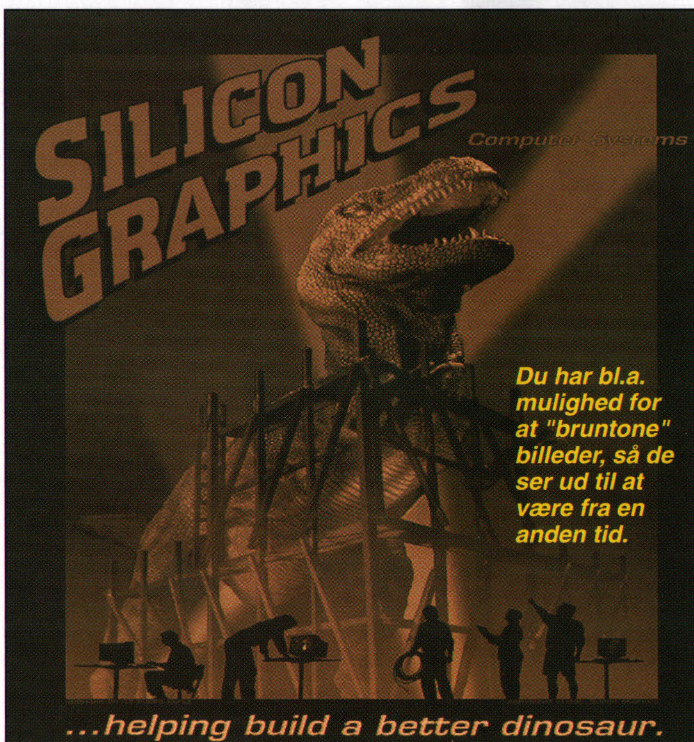
Hvad indeholder pakken?

Art Department Professional V2.3.0 leveres i en stor æske af god kvalitet, og indeholder foruden 4 programdisketter og en række løsblade, en diger manual i ringbind på godt og vel 396 sider! Sidstnævnte er virkelig gennemført, og er et slående eksempel på, 'hvordan sådan noget bare skal gøres'! Inddelingen er logisk og pædagogisk, og hele vejen gennem manualen er der krydret godt og grundigt med øvelser, eksempler og figurer.

Selve installationen foregår nemt og smertefrit fra disk 1 til 3 via Commodores 'Installer'-utillity, og man behøver ikke at bekymre sig om sine Libraries og.lign., da scriptet selv checker versionsnumre. Det er muligt at installere AdPro på floppy, men en harddisk er absolut en fordel. Efter installation fra de tre første disketter, skal man på samme måde køre et installationsscript fra disk 4, for at patche AdPro til at understøtte forskellige scannere, film recordere m.v..

Efter installation, finder man følgende programmer på Harddisken: AdPro, FRED (FRame EDitor, se seperat anmeldelse) samt en række utillity-programmer: Splitz & Joinz, View, Sentry, ZapDPI. Splitz bruges til at splitte store grafikfiler med 24-bits information ud i mindre filer, således at de kan transporteres på almindelige Low Density Floppies. Joinz bruges selvsagt til, at samle disse splittede filer, når det atter er påkrævet. Medfølgende, er også versioner af Splitz&Joinz til Macintosh, MS-Dos og Windows, hvilket gør det nemmere at udveksle store grafikfiler med disse systemer.

ZapDPI bruges til konvertering af grafik til ProPage V2.0, der anvender specielt DPI format til Bitmap-filer (ikke tilfældet med ProPage V3.0 & V4.0). SEntry er et enkeltstående program der kan eksekvere en serie af Arexx-scripts eller Shell-kommandoer. Programmet finder f.eks. sin anvendelse i tilfældet, hvor du regner på en animation i et Ray-tracing-program. Her vil SEntry på din kommando, med det samme konvertere de beregnede IFF-filer til fx. JPEG, samtidig med at den sletter de oprindelige filer!

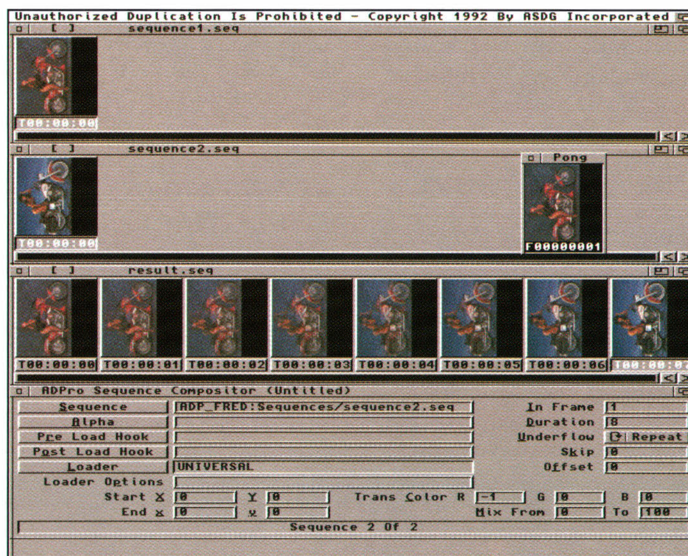


Du har bl.a. mulighed for at "bruntone" billeder, så de ser ud til at være fra en anden tid.

Akademiet for kunst!

Art Department er bygget op omkring én programflade, og benytter sig ikke af Pull-Down menuer, som ellers kendetegner en del programmer i dag. Dette faktum er med til at gøre programmet hurtigt og fleksibelt at arbejde med, da man ikke 'hele tiden skal have fat i en rullemenu'. Hovedskærmen, som ses på fig. 1, er opdelt i 5 logiske dele: Farve Kontrol, Billede Funktioner, Billede Information (billedets aktuelle dimensioner), Load/Save, Opløsning/Dithering.

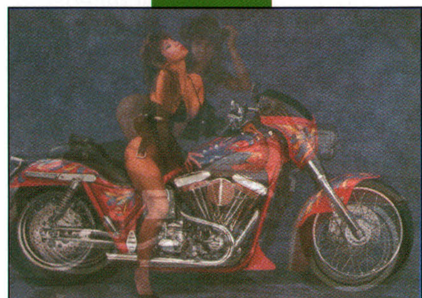
I *1. del* øverst til venstre, har vi kontrol over det aktuelle billedes farver, dvs. editerbar palette (se fig. 3), samt separat kontrol over R, G og B farveværdi, lysintensitet, kontrast og Gamma-værdi. Gamma er en måde, hvorpå man gør et billede lysere eller mørkere uden tab af detaljer (se fig. 2).

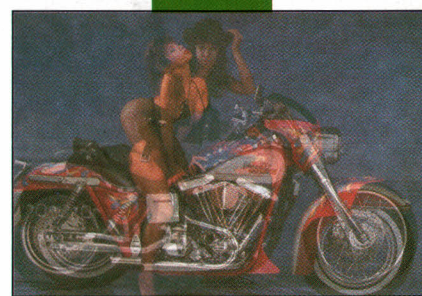


ØVERST: Her ses FRED, animationsprogrammet hørende til AdPro. Bemærk det lille enestående vindue, der viser et mini-preview af animationen!
HØJRE: I denne søjle ser du resultatet.















Herunder finder vi *2. del* af programfladen. Denne indeholder alle de matematiske funktioner som AdPro kan påføre et billede. Man finder bl.a.: Antique (får billedet til at se antikt ud, som på et gammelt gulnet fotografi), Blur (gør billedet uskarpt), Convolve (påfører billedet forskellige matricer, f.eks. Gauss, Laplace m.fl., se fig. 4), Crop_Image (udskærer den del af billedet du har brug for), OpalPaint (lader dig editere AdPro's buffer i OpalPaint), Rendered_To_Raw, Scale (fri skalering af billedet), Sim_Print (AdPro's geniale printer-del. Producerer de flotteste grafik-udprintninger jeg endnu har set på matrixprintere!), og mange flere - nogle mere eksotiske end andre. Alle funktionerne kan naturligvis sammensættes på et utal af forskellige måder, og skabe ganske imponerende effekter.

3. del indeholder information om det aktuelle billede, d.v.s. hvilken størrelse det har, og om det er et farve- eller gråtonebillede. *4. del* indeholder Load/Save funktionerne. AdPro V2.3.0 loader stort set alle formater, heriblandt: Anim, BMP, Clipboard, Dpaint, DPIIE (MS-DOS), Framegrabber, Gif, HamE, IFF, Impulse, IV24, JPEG, Macpaint, PCX, og Sculpt. Save-delen er ligeså imponerende og kan bl.a. håndtere PostScript-formatet direkte, foruden de mere gængse formater.

Derudover følger der som regel Loaders og Savers med til AdPro, når man investerer i kendte 24Bit grafikkort. Dette gælder bl.a. RETINA, som jeg selv flittigt benytter. Load/Save delen, åbner også mulighed for at sammensætte (composite) to (eller flere) billeder, idet man kan vælge switchen REPLC eller COMP.

5. og sidste del behersker skærmformat, opløsning og dithering. M.h.t. dithering råder AdPro over 8 forskellige metoder, hvoraf Floyd-Steinberg nok er den kønneste og mest anvendte. Dithering finder specielt sin force i billeder med kun få farver, og kan få selv 4 farve billeder til at fremstå, som om det var i mange flere nuancer.

Dette kan være en fordel hvis man ikke ligger inde med RAM nok til billedet i fuld 24Bit information. Men husk at AdPro altid regner i 24Bit, og dens billedebuffer, vil altid være i 8Bit eller 24Bits information, alt efter om det er et 256 gråtoners billede eller et 16.8 millioner farvebillede der arbejdes med. Det kan være en god ide, at undersøge AdPro iconet på WB, for at se hvor meget AdPro har bestemt sig for at sluge. Man kan altid sætte denne bufferstørrelse ned, hvis man er i bekneb med RAM.

Automatisering med Arexx

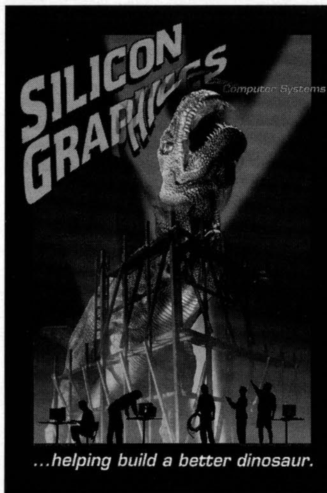
Ofte har man brug for at skulle påføre en hel billederække de samme ændringer eller effekter. Det ville være ulideligt selv at skulle udføre disse funktioner for hvert enkelt billede i en animation på fx. 100 billeder! Derfor understøtter AdPro højniveausproget Arexx, der på mange måder minder om simpel Basic eller Pascal. AdPro indeholder en række kommandoer udviklet specielt til dette sprog, og det betyder at man ganske nemt kan sammensætte samtlige tilrådelige funktioner med en række kommandoer indtastet i en hvilken som helst editor.

Hvis man ikke mestrer Arexx-sproget, medfølger der heldigvis en række nyttige scripts i AdPro-pakken. Arexx-delen kører interaktivt med AdPro, kræver RexxMaster, og de enkelte scripts eksekveres som oftest med tastekombinationer, hvori højre Amiga-tast, Shift og funktionstasterne indgår. AdPro kan arbejde med flere billedebuffere. Du kan fx. hente et billede ind i buffer 2 ved at trykke 'Shift + NumPad2', dernæst hente et billede ind i buffer 3 ('Shift + NumPad3'), og slutteligt skifte mellem disse to buffere, blot ved at trykke NumPad 2 eller 3! Ganske smart (hvis man har RAM nok!).

FRame EDitor - animationsarbejde

Hvis man ikke er den store Arexx-haj, kan man opnå samme effekter på animationer ved brug af FRED. FRED er et selvstændigt program der startes op fra WorkBench'en, men kræver at AdPro kører samtidigt. For at illustre funktionen af FRED, har jeg som vist i filmsekvensen kreeret et Fade mellem to forskellige billeder over 8 Frames (se også





Med funktionen "Twirl" kan du dreje en del af dit billede et vilkårligt antal grader. I mange tilfælde kan du lave nogle ret interessante ting.

fig. 5). Programmet arbejder med sekvenser, hver bestående af et eller flere billeder som så kan kombineres.

Disse sekvenser repræsenteres af små frimærkestørrelse attributter af de originale billeder. Når man har sat sin animation op, kan man se et preview af animationen i frimærkestørrelse. Dernæst kan man se den reelle sekvens i fuld størrelse i fx. Dpaint, da FRED automatisk gemmer de genererede filer i en brugerbestemt destination.

FRED er et utroligt kraftfuldt instrument, hvis man forstår at udnytte det optimalt. Jeg kan faktisk ikke rigtig forestille mig, hvordan jeg skulle foretage det viste Fade, hvis jeg ikke havde FRED! Og man har vel og mærke adgang til de fleste af AdPro's funktioner i FRED, hvilket kan fremelske nogle yderst overbevisende animationer.

Samlet vurdering

For mit vedkommende hersker der ikke tvivl om at Art Department Professional V2.3.0 sammen med FRame EDitor fra ASDG udgør den p.t. bedste løsning til professionel billedbehandling på Amiga'en. Med fremkomsten af ADPTools fra Earobic Digital Systems til AdPro, står programmet endnu stærkere, hvis den forbedrede udgave ADPTools Pro V2.0 dukker op (Se seperat anmeldelse).

ADPTools kan blive et endnu kraftigere instrument til animationsarbejde end FRED, idet det benytter samtlige AdPro's funktioner, blot på animationer! Det ville dog være lækkert om ASDG i en fremtidig version, integrerede animationsdelen FRED (eller ADPTools) i selve AdPro. Derudover ærgrer det mig lidt, at det ikke er muligt selv at konfigurere AdPro-skærmen, der i den foreliggende version kun kan vises i LoRes 4 farver.

Sammenlignet med ImageFX, der i HiScore Prof. nr. 1 fik et 11-tal, virker AdPro stadig som et mere overbevisende program. Det er hurtigere at konvertere mellem forskellige grafikformater, mere overskueligt at påføre effekter og forbedringer og generelt mere brugervenligt. Derudover er ASDG flinke til at understøtte industristandarder, og udgiver bl.a. driver-pakker til 3rd Party produkter som fx. div. 24Bit grafikkort og div. flatbedscannere.

Til gengæld findes der i sammenligningen med ImageFX en del matematiske funktioner (fx. WaveDistort, Explode og Motion Blur), som ikke findes i AdPro, men når man revurderer til en samlet betragtning, må der nok alligevel hives et 13-tal frem af godteposen, når den endelige evaluering fuldbyrdes...❑

Kristjan V. Olesen

AdPro V2.3.0, er venligst udlånt af Betafon Aps, tlf. 3131 0273

Disks:	4 stk
Manual:	Engelsk, 396s.
Systemkrav:	KS1.3+, i nogle tilfælde KS2.04+
RAM: Min.	4Mb (anbefalet af ASDG)
Harddisk:	Nej, men anbefalet
Accelerator:	Nej, men anbefalet
AGA-kompatibel:	100%
Pris:	1998,-

ADPTools V1.5

Med dette nye 'Front End' program til ASDG's AdPro, kan man komme et stykke videre med seriøst animationsarbejde. Der kræves ingen kendskab til Arexx, og programmet viser tydeligt at det er skrevet af professionelle animatorer, men måske knap så erfarne programmører.

ADPTools er et animationsprogram, der benytter samtlige af AdPro's Operators og kan således påføre en sekvens af billeder en given funktion, eksempelvis en skalering. Programmet præsterer endvidere at fremstille et minipreview i fuld 24Bit med en afspilningshastighed på 3 FPS eller mere.

Den viste animation med "Babes, Bikes & Bikinis" andetsteds her i artiklen, skulle naturligvis afprøves i ADPTools. Desværre viste det sig hurtigt, at programmet her i version 1.5, lider af alvorlige programmeringsfejl. F.eks. er det meget besværligt at bede programmet om at hente 'Babe.01' til 'Babe.08', da den automatiske nummergenkendelse ikke virkede helt efter hensigten (p.g.a. dårlige suffix og prefix definitioner). Det lykkedes mig dog efter nogen prøvelse at få hentet billedesekvensen, og jeg bad derefter programmet om at beregne et preview af animationen.

Dette klarede ADPTools ganske uden problemer, og kreerede preview filer på 7 KBytes stykket (mini format, 24Bit). Herefter bad jeg om afspilning af animationen, og fik ét play ud af det. Herefter nægtede programmet helt og aldeles at foretage yderligere afspilning, på trods af at jeg havde indstillet preview'et på repeat! Dette virkede en smule suspekt, og ikke helt tilfredsstillende. Derudover kom der til tider underlige system-requests, der bad mig om at indsætte "Volume CanDo - In any Drive". Da ADPTools er en enkelt programfil, kan jeg ikke forestille mig at det kræver specielle assigns. Godt nok startes AdPro automatisk når ADPTools eksekveres, men her mangler der ingen assigns, så det er ikke her fejlene skal findes.

Derfor er der vist ingen vej udenom. Jeg må konkludere, at dette program lover meget, men p.g.a. af diverse bugs i programmet, kan det ikke helt leve op til lovordene. Der reklameres for en ADPTools Professional V2.0 i selve manualen til ADPTools V1.5, og at dømme efter Screen-shot'et og omtalen i reklamen, virker det langt mere gennemarbejdet og avanceret en foreliggende V1.5. Men mon ikke selv Aerobic har været klar over sagens kedelige sammenhæng, siden de reklamerer for en kommende bedre version i manualen til dette program?!

Foreløbig vil jeg personligt tage mig til takke med det ganske udmærkede FRED fra ASDG's AdPro-pakke, og så iøvrigt se frem til et forhåbentlig noget mere vellykket ADPTools Pro V2.0!❑

Bedre held næste gang Aerobic!

ADPTools V1.5 er venligst udlånt af Betafon Aps, tlf. 3131 0273

Systemkrav:	Kickstart V1.3+, samt AdPro V2.3.0
RAM: Min.	5MB
Harddisk:	Nej, men kræver at AdPro kører synkront
Accelerator:	Fordel
AGA-Kompatibelt:	Ja
Pris:	798,-

MiG-29

PC'ens bedste flysim er nu udvidet med endnu en add-on, men er den blevet bedre af det? Jan Holm har prøvefløjet redaktionens MiG-29.



En MiG-29 i farligt selskab. "Ja tolka prajezdam - Jeg er kun på gennemrejse."

Falcon 3.0 var grænsebrydende, da den for et par år siden landede på PC-hylderne. Man kunne flyve med op til 7 *wingmen*, i fire *flights*, der var 3 scenarier med avancerede kampagner og adskillige 30 mands eskadriller, for ikke at nævne en grafik og et interface, der slog alt. Siden har verden set fem opdateringer og *The Fighting Tigers*, en add-on med tre asiatiske scenarier og endnu flere opdateringer. Nu bliver Falcon 3's verden vendt om - den ny add-on, som halvvejs er et selvstændigt spil, giver dig russernes trumfkort: *MiG-29, F-16's dødsfjende.*

Den mest markante forskel fra *Falcon 3's* F-16 er den turbulente oplevelse man får i MiG'en (på *realistic* level). I modsætning til sit amerikanske modstykke i *Falcon 3* er MiG-29'en ikke styret af et servo/computersystem, der 'censurerer' pilotens input, men af et klassisk hydraulisk-mekanisk apparat, der lystrer pilotens mindste vink. Derfor er der ingen autotrimfunktion i MiG-29'en.

En trimning, Hr.?

Ved enhver ændring i flyets hastighed og retning, bringes dets 'ligevægt' ud af balance. Det opleves som, når lænestolspiloten hele tiden må holde imod med joysticket for ikke at rulle rundt eller gå i jorden - indtil han rekalibrerer det. Ude i samfundet kalder piloter det for at 'trimme', og det er meget populært, da det sparer på armkræfterne.

For lænestolspiloter med Flightstick Pro eller Thrustmaster FCS (begge testet i HiScore Professionel 1) er der en belejlig trimfunktion i Coolie-hatten. *Mig-29* simulerer en stærk effekt af flyets ændrede'angrebsvinkel' på luften, men er noget omstændelig i trimkontrollen - man må konstant være efter flyet, ellers sejler det fra én.

G-punktet

I en F-16 ligger G-punktet på 9 G. Så sætter computeren ind. I og med, at MiG-29'en ikke har 'computercensur', skal piloten være påpasselig med at råtrække i pinden. Har man nemlig ikke slået red/black out fra, går skærmen i sort ved mindre og især gentagne G-træk.

På hastigheder over 700 knob trækker man lynhurtigt 18 G - mere end nok til, at resterne af piloten ikke når at tænke på, hvad en ny MiG-29 koster. Men til gengæld kan flyet udføre manøvrer, som F-16 piloter ligger vågne over om natten: eksempelvis *tail slide* og Cobra-manøvren.

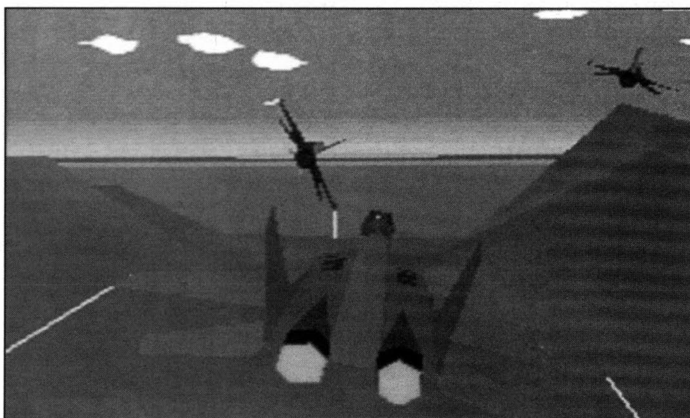
Instrumentalt

Cockpittet i *MiG-29* virker som noget fra Nusers hundehus, men gemmer over dødsensfarlige evner. Med et tryk på F6 aktiveres *MiG-29's* egen version af *Stealth-mode*, en IR-søger (IRTS), der passivt følger målet foran MiG'en. Når målet er tæt nok på, affyres et IR- eller radar-missil - eller et par skud med den automatiske kanon, som uvægerligt rammer plet. 150 skud i 20mm-kanonen rækker langt på den måde.

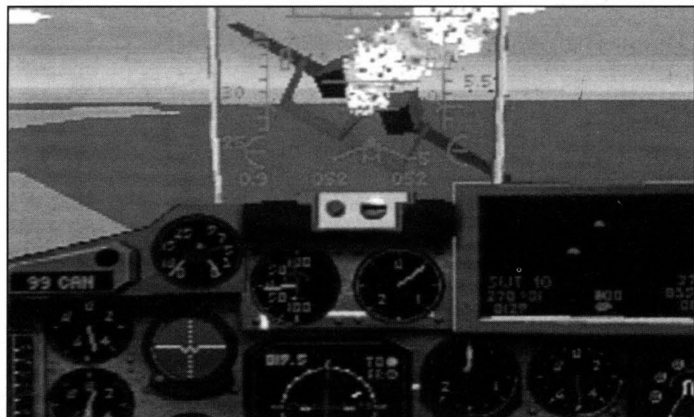
HUD'en er en del simplere end F-16's, men til gengæld har MiG-piloten et hjelmmonteret sigte (HMS), som kan fastholde målet i et større område end flyets eget. HMS bruges i padlock-view. For første gang i Falcon 3's historie kan op til seks personer på netværk nu flyve kampagner mod hinanden. Modem-funktionen, der dog ikke endnu er testet af HSPro, siges at være mere stabil og duelig end tidligere versioner. Modem og null-modem understøttes også.

Jeg kom MiG hurtigt over, at der ikke er nye scenarier med i *MiG-29*. Men der er nye missioner, og gameplayet opleves anderledes end bag pinden i *Falcon3's* F-16. Prisen er dog lidt pebret.❑

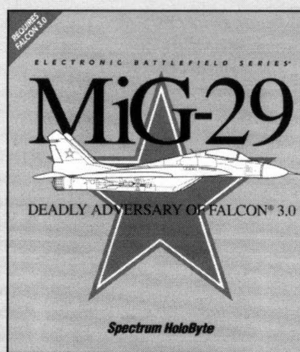
Jan Holm



Den omvendte verden, vil inkarnerede F-16 lænestolspiloter måske mene.



MiG-29 har kun 150 20mm skud med - rigeligt på grund af det specielle målsøgesystem.

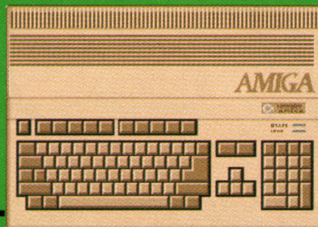


Grafik:	71%
Lyd:	75%
Powerplay:	82%
HiScore:	89%
Kræver	Falcon 3.0
RAM:	1 Mb
Harddisk:	6 Mb (udover Falcon 3.0)
Hastighed:	286/12+
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Soundblaster/Roland/Adlib
Udgiver:	Spectrum Holobyte
Pris:	298,-
Udlånt af:	Ram-Soft Tlf: 3312 2440

Amiga
Not a chance!!!

PC HISCORE: 89%

PD Online



Af Karsten Bo Malten

Velkommen til PD-Online - sektionen hvor du kan læse om udvalgte Public Domain og ShareWare programmer til Amiga og PC! Ups, der tog jeg vist munden for fuld, for også denne gang indeholder PD-Online kun programmer til Amiga. Som du vil kunne læse andetsteds på disse sider ændrer rubrikken en smule karakter, så næste gang... skulle der gerne være lidt for enhver smag og computer.

Et par ord fra forfatteren

Der er måske nogen af Amiga-ejerene, der er irriterede over at så godt som alle de programmmer, der bliver testet i PD-Online kræver at man har KickStart/-WorkBench 2.x eller bedre. Det er imidlertid ikke ren chikane overfor brugere med WorkBench 1.2/1.3, men skyldes simpelthen at der næsten ikke laves ny PD/ShareWare til Amiga under disse gamle operativsystemer! Det er heller ikke underligt at man som programmør til enhver tid vil foretrække at kunne udnytte de mange gode faciliteter under System 2.0 og 3.0.

For at lette tilgangen til de testede programmer for dem, der ikke har modem, vil jeg i fremtiden primært teste programmer fra de mange PD/ShareWare firma'er, der er dukket op de sidste par år - både PC og Amiga. Dog har diskettedistribution naturligvis den ulempe, at man først får programmerne rum tid efter udgivelse, hvorfor jeg stadig vil teste det allernyeste jeg modtager - mange af de programmer jeg tidligere har testet har været dugfriske.❏

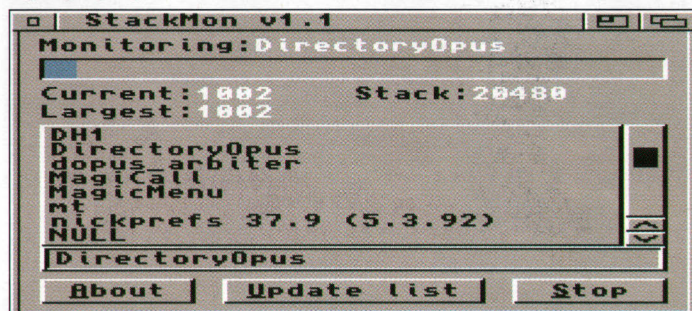
Karsten Bo Malten

Stackmon

Alle programmer bruger en bestemt type hukommelsesområde til at lagre midlertidige data. til brug for forskellige ting under programudførslen, kaldet stakken. En stak kan sammenlignes med en række tallerkner der bliver stablet oven på hinanden. Den tallerken (hukommelseselement eller data), der ligger øverst er altid den, der bliver fjernet først igen når den skal bruges. Som sagt har ethvert program en stak til disse midlertidige data, den kan hive frem og tilbage, og på Amiga'en startes et program altid med en stakstørrelse på 4096 tilgængelige bytes.

De 4096 bytes er det antal der, oprindeligt er til rådighed, men den fysiske størrelse ændrer sig som regel undervejs i programudførslen. I programmer der kræver megen stakplads, kan den mængde, der står til rådighed ændres via DOS-kommandoen Stack. Jo højere stak man af--kan andre programmer benytte til andre formål. Hvis man ikke afsætter nok stak til et program kan man få en *stack overflow* fejl, hvilket normalt resulterer i et systemcrash.

Hvis et program har det med at gå ned fra tid til anden, tilsyneladende uprovokeret, skyldes det ofte, at man ikke har afsat nok stack. Men det kan være svært, eller umuligt, at regne ud hvor meget stakplads et program maksimalt skal bruge.



StackMon: Der er ikke meget at vælge imellem i StackMon, men implicit heller ikke meget at tage fejl af. Overvågningen bliver opdateret flere gange i sekundet.

StackMon er som navnet kraftigt antyder et program, der overvåger størrelser på stakke. StackMon er istand til at overvåge et program af gangen, og det melder tilbage om den allokerede størrelse, den aktuelle og den højest brugte størrelse i den tid, programmet er blevet overvåget (monitored). Ved at overvåge det over rum tid, med diverse tests, er det derved muligt at bedømme hvor meget stackplads man skal afsætte til programmet i fremtiden.

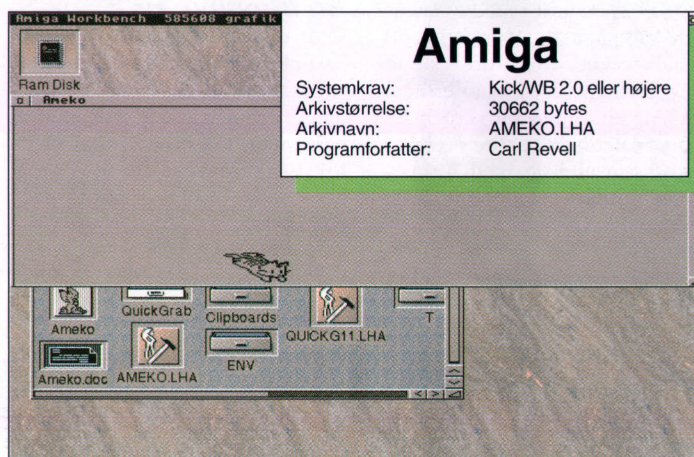
I praksis foregår det via et almindeligt OS2.0 GUI (Graphic User Interface), hvor man vælger den task eller det program, der skal overvåges. StackMon henvender sig således ikke kun til programmører, men også til almindelige brugere, der måske herved kan undgå at programmer går ned.❏

Amiga

Systemkrav:	Kick/WB 2.0 eller højere
Arkivstørrelse:	6492 bytes
Arkivnavn:	STACKM11.LHA
Programforfatter:	David Kinder

Ameko - Katten efter musen

Der er i tidens løb lavet mange morsomheder omkring navnet på den, for brugere af grafiske brugerflader, uundværlige dims kaldet musen. Som Storm P. sagde om vejret ("alle taler om vejret, men ingen gør noget ved det"), siger Carl Revell om musen, hvorfor han har konverteret D.T. Khani's gamle screen-hack for Windows til Amiga. Når man starter Ameko-programmet drøner en kattekilling rundt i et brugerdefineret vindue, hvor den prøver at fange muse-pointeren! Render den ind i vinduets kant, begynder den naturligvis også at kradse i siden på det (dog uden at lave huller i det!). Heldigvis er det også muligt at få den hyperaktive killing til at falde i søvn ved at undlade muse-aktivitet i et par sekunder. ❏



Amiga

Systemkrav:	Kick/WB 2.0 eller højere
Arkivstørrelse:	30662 bytes
Arkivnavn:	AMEKO.LHA
Programforfatter:	Carl Revell

Ameko: Selvom man på dette billede ikke kan se musse-pointeren er det den kattekillingen jagter!

FasterBlitter (FBL)

Amiga'en har som bekendt 3 såkaldte customchips - hjælpeprocessorer - til diverse formål. Den mest berømte af de tre må siges at være Agnus, hvis primære opgave er at håndtere en lang række DMA-kanaler. DMA står for *Direct Memory Access* og betyder kort fortalt at visse enheder, f.eks. custom chips eller harddisk går uden om CPU'en ved lageradressering, for at aflaste CPU'en. Agnus er udviklet i flere forskellige versioner, fra den originale Agnus over Fat Agnus i senere A2000 og A500 til Super Agnus i A3000 og endeligt Alice, som den kom til at hedde i de nyeste Amiga'er. Foruden håndteringen af DMA-kanalerne samt styring af copperen (der har med skærmopdatering at gøre), indeholder Agnus/Alice også en såkaldt *Blitter.* Netop Blitteren har altid været en af Amiga'ens forcer, idet den er istand til at flytte lagerområder meget hurtigt. Denne funktion benytter man f.eks i scrollrutiner.

Selvom Commodore har lavet mange gode ændringer undervejs med de 2 nye chipset, ECS (A3000) og AGA (A1200/4000) inklusive selve Agnus, er Blitteren stadigt den samme. Ganske vist er Blitteren hurtig, men den lever i visse tilfælde i skyggen af CPU'en rent hastighedsmæssigt, så snart man har en MC68020 eller højere. Det er her, FasterBLitter kommer ind i billedet. Den overfører simpelthen dele af blitterfunktionen til CPU'en, og sørger bl.a. for hurtigere scroll af tekstskærme. FBL løser endvidere problemet omkring den såkaldte *flickering*. Indtil Commodore får implementeret en ny blitter-funktion i fremtidige chipsets, er FBL en ven i nøden! FBL er ikke det eneste program af sin slags, programmerne CPU-blit og FastBlit har længe været ude, men FBL har en række ekstra *bonuses*, som programforfatteren kalder det - i hvertfald i forhold til FastBlit, som er hans udgangspunkt.

Hvis man er i den heldige situation at man har både WorkBench 2.x/3.x og en hurtig CPU (mindst 68020, helst med FPU), kan man optimere sin grafiske brugerflade ganske betydeligt, ved at overføre så mange grafiske opgaver som muligt til CPU og RAM. Ikke nok med at flytte blitter-rutinerne over til CPU'en; man kan også udnytte det faktum at RAM sædvanligvis er en del hurtigere end ROM og smide en lang række KickStart/-WorkBenchrutiner over (f.eks via WB 2.0/3.0-programmet setCPU). Derved opnår man en mindst dobbelt så hurtig WorkBench, men til gengæld også mindre RAM til andre opgaver.❑

Amiga

Systemkrav:	Ingen, men 68020 eller højere anbefales
Arkivstørrelse:	11119 bytes
Arkivnavn:	FBL51.LHA
Programforfatter:	Athur Hagen



Screen-commodity: ANGIE

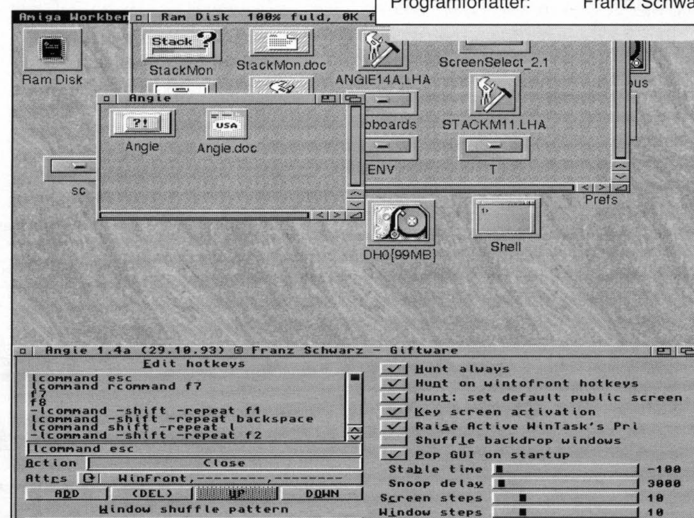
Som en temmelig fanatisk Rolling Stones-fan har forfatteren til dette program givet det navnet ANGIE, både efter en Stones-sang af samme navn og som akronym for *ANother Great Intuition Enhancer.* Personligt finder jeg det temmeligt irrellevant, hvorfor han kalder sit program for Angie, men han gør adskillige gange opmærksom på det i dokumentationen, hvorfor det må være på sin plads at nævne det i dette forum. Når det er sagt, tør jeg godt påstå at Angie er den mest omfattende commodity til intuition og hotkeys jeg nogensinde har set.

Programmet åbner for det første mulighed for en lang række behagelige funktioner i forbindelse med især vinduer. For det andet er det muligt at binde en bestemt taste-sekvens (hotkey-action) til hver funktion. Reelt er der ikke nogen grænser for hvad man kan definere en hotkey til i Angie - alle eksekverbare programmer kan tilknyttes en tastesekvens. Så godt som alle kombinationer af hele tastaturets taster kan bruges, men efter skik og brug med commodities generelt, bruger man primært Alt-, Control-, shift-, og command-tasterne (Amiga-tasterne) kombineret med en funktionstast eller et almindeligt bogstav. Som regel vil man i videst muligt omfang knytte en passende/logisk tast til en bestemt funktion. F.eks ville det være nogenlunde logisk at bruge *Alt-S* for at starte en ny shell - men det er 100% op til en selv og ens egen måde at huske tingene på.

Alt konfigureres i et meget anvendeligt vindue efter bedste WorkBench 2.0-stil. Foruden de mange funktioner (omkring 60 forskellige) til behandling af vinduer via hotkeys, kan man i konfigurationsvinduet slå en række generelle vindue-orienterede funktioner fra eller til. En gammelkendt funktion finder man i f.eks Hunting (eller Shanghai'ing blandt venner), der sørger for at hente aktive skærme eller vinduer forrest frem. Sagt på en anden måde betyder Hunting, at man i et skærmområde med mange overlappende vinduer, blot klikker på et vindue med musepointeren, for at bringe det frem helt forrest, så man kan se hele vinduet. Fordelen er at man slipper for at bruge de depth-gadgets der sidder på næsten alle vinduer, for at finde det rigtige vindue frem.

Hunting er standard under mange grafiske brugerflader og styresystemer og System 2.1 til Amiga har da også et lille program kaldet *ClickToFront*, der laver samme arbejde. Dog indebærer Hunt i Angie dog mange flere funktioner af samme art. Nogen af de mest interessante er automatisk hævning af et vindue's prioritet og specielt henten af de sidst aktive vinduer via hotkeys! Det vil være for omfattende at beskrive alle andre standard-funktioner, men findes en funktion i Angie ikke, er det altid muligt at lade et eksternt program klare sagen.

Amiga	
Systemkrav:	Kick/WB 2.0 eller højere
Arkivstørrelse:	39.274 bytes
Arkivnavn:	ANGIE14A.LHA
Programforfatter:	Frantz Schwartz



Angie: Den omfattende konfigurationsskærm rummer mere end man umiddelbart kan se her. Alle funktioner kan hentes ned fra pulldown-menu'en.

I Angie's eget forslag til opsætning, er *venstre-Amiga-escape* f.eks. opsat til at starte en ny shell med det samme. Alternativt til Angies egen konfigurationsskærm kan man naturligvis opsætte systemet via ToolTypes. Det kan ofte være en god ide at opsætte flere ikoner med forskellige ToolTypes-definitioner tilknyttet, hvis man fra tid til anden får brug for at pille nogle funktioner fra eller til hurtigst muligt.

Alle funktioner (dvs. hotkeys) tildeles samlet en prioritet. Det er imidlertid temmelig vigtigt, at man sørger for at sætte sine prioriteter korrekt, således at andre hotkey-definitioner i diverse applikationer ikke får prioritet under Angie's. Jeg oplevede at jeg i et terminalprogram, kom til at lukke vinduet til samme med en Angie-hotkey, der overlappede den tastesekvens jeg bruger til at downloade med i terminalprogrammet.

Der skal ikke meget fantasi til at forestille sig hvad, der kan ske hvis man er uforsigtig i mere *kritiske* programmer, så som prep. til harddiske! Naturligvis kan man også nøjes med at sørge for at Angie's hotkeys aldrig er de samme som dem, man bruger i diverse applikationer, men har man mange commodities kørende i baggrunden kan det være særdeles svært at fordele hotkeys'ene fornuftigt. Det skal heller ikke være sådan at man er nødt til at definere tastesekvenser med 5-6 tastetryk samtidigt Det er imidlertid en god ide at overskue situationen fra Exchance-programmet i Tools/Commodities-skuffen.

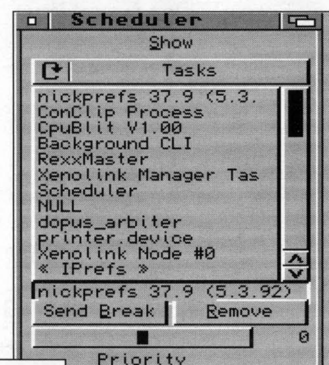
Hvis man, som jeg, foretrækker at bruge tastaturet fremfor musen i videst mulig udtrækning, bliver Angie med det samme smidt i WBStartup-skuffen, og er en af de utilitities jeg benytter mest. I langt de fleste tilfælde virker alle Angie's funktioner upåklageligt, men visse programmer som f.eks DirectoryOpus, kan dog godt give problemer nu og da. Nu er lige DirectoryOpus også et problembarn, hvad angår skærmen generelt, da det bruger helt egne rutiner og libraries til requestere, skærmstandard osv. Angie kan derfor ikke patche DirectoryOpus' libraries og fungerer ikke altid korrekt. Men bortset fra den slags uheldige situationer, man iøvrigt ikke kan skyde Angie skylden på, kan det hurtigt gå hen og blive et af de mest benyttede programmer i dit Amiga-miljø. Anbefales!❏

Scheduler

Jeg har før testet programmet ARTM - Amiga RealTime Monitor, et program til et overvåge og behandle tasks, vinduer og meget andet. Scheduler er et program af samme skuffe, blot med meget begrænsede muligheder. Som nævnt i omtalen af programmet Angie, kan der i visse tilfælde være problemer med DirectoryOpus anvendelse af skærme og requesters. Problemet kan udmønte sig i, at DirectoryOpus' skærm *hænger* fast og ikke umiddelbart kan lukkes. Det er her Scheduler kommer ind i billedet, da den rummer mulighed for at sende et breaksignal til den enkelte task eller vindue, så task'en afsluttes eller vinduet lukkes. Fordelen i forhold til et mere omfattende og funktionsrigt program som ARTM, er naturligvis at det fylder meget mindre selvom det løser en opgave, man ofte har brug for. Scheduler er iøvrigt implementeret som en commodity, hvorfor den kan smides om i baggrunden og kaldes frem igen via en hotkey.

Programforfatteren regner iøvrigt med at man selv er 'koder', da doc-ikonet's tooltype som default sætter SAS/C SE-editoren som viewer! Første gang jeg dobbelt-klikkede ikonet og SE dukkede op, troede jeg for et øjeblik, at det var en opfordring til at lave personlige konfigurationsændringer direkte i koden! Det er dog ikke tilfældet, men husk selv at ændre viewer (mine personlige favoritter er View-80 og MuchMore).❏

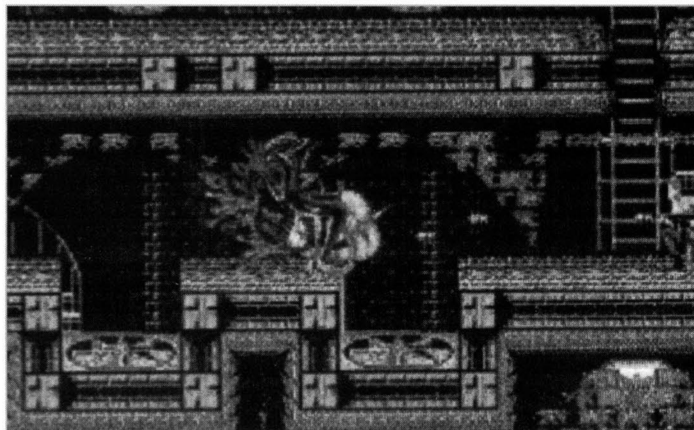
Amiga	
Systemkrav:	Kick/WB 2.0 eller højere
Arkivstørrelse:	10.053 bytes
Arkivnavn:	SCHED_10.LHA
Programforfatter:	Ola Lidholm



Scheduler: Værsgo og vælg! Alle aktive tasks og vinduer kan vælges for at sende et break-signal.

ALIEN 3

Ved lanceringen af Alien 3 har Virgin I.E. sendt en vaskeægte filmlicens på gaden. En af spilverdenens mest gyldne regler er, at filmlicenser altid er dårlige, men måske er Alien 3 undtagelsen, der bekræfter reglen!?



Grafikken i Alien 3 er temmelig grov og farveløs.

Da Alien 3 er et fuldblods actionspil, har du selvfølgelig krav på en usædvanlig kontant forhistorie, og heller ikke denne gang skal du snydes, for den første af manualens i alt tre sider fortæller nemlig hvorfor, du skal slå uskyldige aliens ihjel.

Som bekendt sluttede den anden Alien-film med, at heltinden Ripley (Sigourney Weaver) gik i hi og overlod kontrollen af rumskibet, hvorpå hun befandt sig, til en computer. Som computere har for vane, crasher også denne, og stakkels Ripley slynges ud i rummet og lander til alt (u)held ved kolonien Fiorina 161. Her har de væmmelige Aliens infiltreret basen, og Ripley kunne vel egentlig være ligeglad? Det er hun underligt nok ikke, så vi tager den én gang til for Ripley, menneskehedens eksistens og computerspillerens dræberlyst.

Som nævnt ovenfor er selve manualen kun på to A5-sider, og man er således hurtigt i gang. Lige fra det første står det klart, Alien 3 er et platformspil efter den klassiske opskrift med alt, hvad det indebærer. Du kan fra menuen vælge om du skal have en ekstra chance eller ni, hvis du ikke gennemfører spillet i første forsøg. Du kan også vælge, hvor svært spillet skal være, og om du vil høre lydeffekter eller musik.

I selve spillet præsenteres du for flere valg. Din alt andet end feminine heltinde er nemlig fra starten udstyret med fire mere eller mindre dødelige våben. Dette er absolut Alien 3's bedste feature, blot er det ærgerligt, at det må blive ved de våben, man starter med. Det havde i høj grad forhøjet lysten til at komme videre, hvis man havde haft udsigt til nyt og ledere udstyr.

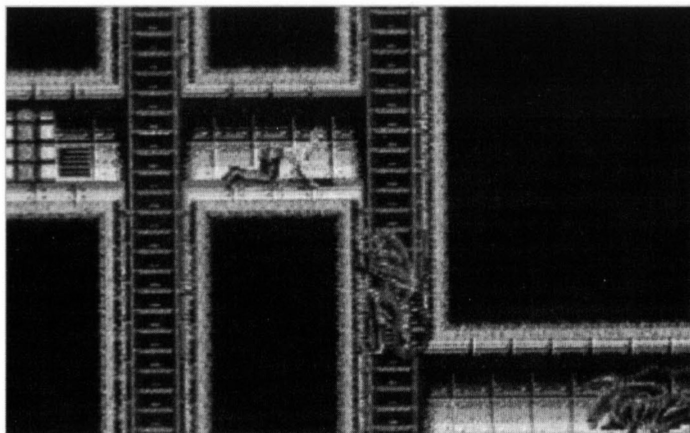
Som altid er der et hav af baner, og i Alien 3 kan de deles op i to kategorier, nemlig redning og udsletning. I den første slags skal du fare rundt omkring og løslade de fanger, der ufrivilligt er blevet rugemødre for barnløse aliens. For at sikre din overlevelse skal du skyde alle de aliens, der findes på din vej, og dette medfører, at redningsaktionerne ikke adskiller sig så frygtelig meget fra de missioner, hvor du udelukkende skal koncentrere dig om udryddelsen af de uønskede indtrængere. Under alle omstændigheder løber du rundt på basen og skyder aliens efter forgodtbefindende, og af og til blokeres din vej af døre, som dog oftest kan åbnes via et håndtag - ellers må de have en salve. Rundt omkring på basen er der tunnelsystemer, som forbinder de forskellige lokationer. I forbindelse hermed får vi bekræftet, at Ripley ikke lider af klaustrofobiske tendenser, for der er ikke plads til ret meget mere end en alien og dens offer i de ventilationsrør, der måske fører til banens udgang.

Desværre er gameplayet ikke helt så finpudset, som man bør kunne forlange efter dagens standard. Når Ripley kravler på stiger kan hun eksempelvis ikke hoppe ned, nej, hun må pænt vente, til hun kommer enten op eller ned. Dette kan også være et problem, for af og til vil Ripley ikke forlade stigen, og man kan have et hulens mas med at få hende bakset over på den ønskede platform.

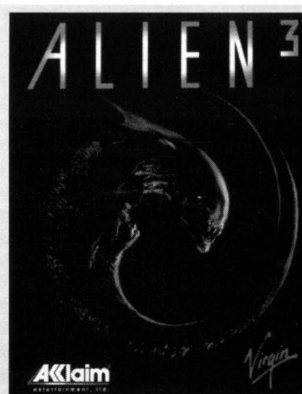
Det er også irriterende, at man ikke kan skyde til siden, når man bevæger sig lodret på de mange stiger. Ofte kan man se en alien, der hænger oppe under loftet, klar til at springe i knoppen på dig, når du forlader stigen - og man kan ikke undgå at lade den gøre det. Mest enerverende er det dog, at Ripley kun har eet liv og eventuelt et par continues, og at man skal starte forfra, hver gang man tænder maskinen - ingen passwords her.

Grafik og lyd gør desværre også sit til, at Alien 3 mister points på skalaen. Grafikken er temmelig grov og farveløs, og man skal lede længe efter variation i de mange baner. Lydsiden kan heller ikke erklæres ideel, blandt andet virker det mærkeligt, at bombning af sikkerhedsdøre lyder ligesom aflivningen af aliens. Alternativet til de sparsomme effekter er et stykke musik, der beklageligvis ikke er særlig uhyggeligt, hvilket vist nok er hensigten. Alt i alt må Alien 3 opfattes som et actionspil, der egentlig er meget sjovt, men som halter på ret vitale områder og generelt er for dårligt i design. Snup et kig, men check lige Alien Breed 2 først.❑

Simon Skals



Alien 3 er som de fleste filmlicenser blevet til et actionspil.



Grafik:	69%
Lyd:	63%
PowerPlay:	65%
HiScore:	69%

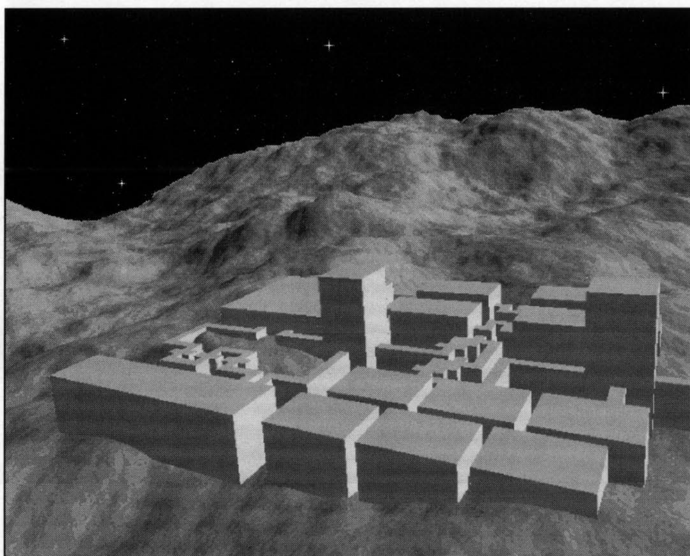
RAM:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A1200:	Ja
Udgivet af:	Virgin
Pris:	299,-
Udlånt af:	Betafon Tlf: 3131 0273

PC
En PC-version af Alien 3 skulle være lige på trapperne.

AMIGA HISCORE: 69%

PREY CD32 VERDENSPREMIERE

For et års tid siden dukkede endnu et spil op fra danske KirkMoreno. Spillet hed Prey og udkom, ligesom deres tidligere kreation Chaos In Andromeda, på CDTV. Nu er Prey blevet konverteret til den nye CD-32, og det er ikke uden stolthed vi som de første i verden kan berette om den nye version.



Det nye CDXL format giver introen filmiske dimensioner.

Der er efterhånden en kendt sag, at der er en lang række spændende spil på vej til den nye CD32. Siden den danske lancering i september, er listen over softwareudviklere blevet længere og længere. Den overvejende del af disse spil er dog langt fra nye titler, men derimod konverteringer af spil, der tidligere kun fandtes til Amiga, PC eller CDTV.

Dette er der for såvidt intet galt i. Det vigtigste er naturligvis, at der udkommer CD32 titler overhovedet, så maskinen ikke lider samme skæbne som CDTV. Der er dog også en række nye titler undervejs, men foreløbig må vi altså 'nøjes' med traditionelle AGA-spil i 256 farver.

Udvalget har indtil nu været en smule begrænset. Hvis man tæller hurtigt er der ca. 5-6 CD32 titler på gaden i skrivende stund, men december ser umiddelbart ud til at blive måneden, hvor situationen vender. En lang række CD32 spil er planlagt til udgivelse i måneden før årsskiftet og Blandt disse titler er den danske konvertering af det danske spil: Prey.

En underlig fisk

Det første man spekulerer på, når man ser navnet KirkMoreno er om det skal udtales på engelsk, dansk, spansk, italiensk eller fransk. Hvorvidt navnet er den direkte årsag til, at man i sin tid indlagde flere sprog i CDTV-udgaven af Prey skal dog være usagt. Samtidig skrives navnet med stort K og stort M, men altid i ét ord! Knap så frisindede personer vil sikkert synes det er mærkeligt, men som altid findes der en fornuftig forklaring.

Lad os med det samme slå fast, at KirkMoreno er danskere og følgelig skal navnet udtales på dansk. Almindeligvis er der ikke den store sammenhæng mellem politik og softwareudvikling, men tidligere minister og fiskeskipper Kent Kirk havde rent faktisk en finger med i spillet, da gruppen skulle navngives. På daværende tidspunkt fartede den rebelske Kirk nemlig rundt i Nordsøen og demonstrerede over fiskekvoter og englændere.

Kenn Damgaard, Flemming Rubak og Arne Mayoh mente der var visse lighedspunkter mellem konsumfisksituationen og deres eget forsøg på at trænge igennem softwarehusenes net, hvorfor de straks adopterede navnet Kirk. Navnet Moreno har derimod en knap så eksotisk oprindelse, da det blot er et af de efternavne Arne Mayoh har haft hægtet på sin person.

Istiden sætter ind

Et stykke tid efter lanceringen af Prey CDTV besluttede gruppen imidlertid, at udviklingen af nye spil-projekter skulle lægges lidt på is. Til trods for den målbevidste markedsføring af sig selv, var softwarehusenes markedsføring af de færdige produkter slået fejl, og den økonomiske gevinst dermed begrænset.

Som studerende kan man forsøge at leve af sin SU (nogle vil sikkert påstå at dette er umuligt, men alligevel...), men når studiet er afsluttet, kan man enten forsøge at udvikle computerspil, eller forsøge sig på arbejdsmarkedet. Såfremt man ønsker at tjene til livets ophold, er der næppe tvivl om hvad man bør vælge.

Situationen ændrede sig imidlertid da Commodore Scandinavia med en CD32 i den ene hånd og overtalelsesevnerne i den anden, opfordrede KirkMoreno til at konvertere Prey til den nye maskine. Commodore formidlede kontakten til det engelske firma Almathera, der er bedst kendt for deres mange CDTV-udgivelser, og efter kort tid var aftalen i hus.

Det tog KirkMoreno et år at udvikle CDTV-udgaven af Prey, men vigtigheden af at få Prey CD32 ud inden Jul medførte et ekstra pres. Spillet skulle være færdigt indenfor 14 dage! Man begyndte mandag med at diskutere rettelser og tillæg til det oprindelige spil. Mens der i forbindelse med CDTV anvendes en fjernbetjening med en lang række forskellige funktioner, er CD32 begrænset til den lille Control Pad, med ganske få funktioner. Det var derfor nødvendigt at redefinere det oprindelige interface. Derudover skulle grafikken ændres, og en generel tilpasning til AGA-konceptet var ligeså nødvendig. Det eneste der umiddelbart kunne 'genbruges' var de mange samples. Efter en uges hårdt programmeringsarbejde kørte koden endelig tilfredsstillende, hvorpå rettelsesarbejdet forestod. Holdet bag konverteringen bestod af Kenn Damgaard, Arne Mayoh, Flemming Rubak og Robert Justesen, mens Halfdan Larsen kunne holde fri, da lydsiden kunne genbruges direkte.

Mandag den 25. oktober var vi forbi KirkMoreno's adresse i Århus. Spillet var netop blevet færdigt - 14 dage efter man var begyndt. Nu skulle spillet sendes til England for en endelig evaluering, hvorefter de sidste eventuelle rettelser skulle foretages. I skrivende stund forlyder der endnu intet om, hvorvidt guld-disken (d.v.s. den første udgave af spillet på CD-mediet) virker som den skal, men går alt efter planen kan du finde KirkMoreno's anstrengelser i butikkerne i den første uge af december.

Hvad er Prey

Prey er et science fiction spil, hvor både action og strategi er vigtige elementer. Din første opgave består i at finde en ny forsyning af ilt (ilt er som bekendt ikke så udbredt i det ydre rum, eller hvor vi nu end befinder os). På ca. 90 sekunder skal du styrte afsted igennem de mange gange for at finde frem til iltbeholderen. Gudskelov har du hele tiden mulighed for at orientere dig via dit oversigtskort, men tiden tikker støt og roligt videre, så du skal ikke sidde at glane alt for længe.

Din hovedopgave består i at redde en række personer, der befinder sig rundt omkring på rum-basen. Når iltforsyningen er sikret er det altså om at komme afsted, for du spiller stadig mod uret. Basen skal gennemsøges på kryds og tværs, men din færd risikerer hele tiden at blive forstyrret af aliens. Af og til finder du et våben, så du kan klare dig i den ellers ulige kamp.



Vi har ikke set så flotte gange i noget labyrintspil til dato.

Det gælder derfor om at gå en smule systematisk til værks, så man hele tiden er i stand til klare forhindringerne med de forhåndenværende midler. Målet er naturligvis at få reddet så mange 'ofre' som overhovedet muligt, og at få elimineret så mange aliens som muligt, før du beslutter dig for, at du har fået nok og stikker halen mellem benene og flygter i rumskibet.

AGA eller ej

Der er siden CD32 blev udgivet blevet sukket efter spil, der udnytter maskinen ordentligt. På det punkt er Prey både en positiv og negativ oplevelse. Grafikken inde spillet er ikke ændret særligt. De fleste af billederne er godt nok i 256 farver, men det ser ikke helt så godt ud, som man kunne forvente. Det skyldes, at der med den begrænsede tid naturligvis ikke var tid til at tegne billederne helt fra ny. I stedet blev billederne konverteret til et højere farveantal, hvilket naturligt nok ikke bliver helt så pænt.

De mere kristiske øjne vil hævde, at de mange rare AGA farver ikke er blevet udnyttet tilstrækkeligt. Det har to årsager, forklarer Kenn Damgaard. Dels var der som nævnt tidsproblemet, men der var også fra grafikerens side et ønske om at holde grafikken i en bestemt stil, inspireret af Star Trek miljøet. Et sted AGA heldigvis er blevet brugt er ved fade af billeder, der toner frem eller væk fuldstændigt flydende. Men det er nu også en af de nemme ting at lave i et spil.

Der hvor teknologien i CD32 for alvor kommer til sin ret er i introen, der er fremstillet specielt til denne version. Det er en animation af hele 45 sekunders varighed, der er lavet ved at udnytte det specielle CDXL format. Grafikken kommer derfor til at se mere grovkornet ud, fordi opløsningen ikke er så høj. Til gengæld henter drevet billederne ind realtime, så det er helt flydende. Nok kaldes sekvensen en intro til spillet, men den bliver heldigvis vist igen, før man går i gang med hvert spil. Og det er absolut en sekvens, man kan tåle at se gentaget.

Først flyver man hen over et gråt landskab. Og det er ikke blot sådan, at man flyver lige fremad. Nej, det svinger frem og tilbage og følger bakkerne. Efter noget tid kommer man til en by, der tages en tur rundt om, før man ender inde i et hus. Hvor grafikken i introen hidtil har været holdt i småkedelige gråtoner, bliver der ikke sparet på noget i den sidste del. Man bevæger sig inde i et rum og flyver rundt om et stort og virkelig flot rumskib. Denne intro SKAL ses! Overgangen fra CDXL formatet til normal bitmap, der ikke er en helt nem procedure, sker i øvrigt også uden at beskueren generes af det.

CDXL introen var det, næsten al grafiktiden blev brugt på i den korte produktionsperiode af CD32 versionen. Til det arbejde blev brugt et udvalg af A500, A2000 og A3000, der i døgndrift regnede på livet løs. Kun A4000'eren blev hele tiden frigjort til programmering. Ellers blev resten af maskinerne presset til det yderste, og rygterne vil vide, at man hørte sagte støn fra flere af maskinerne.



Kirk Moreno - Dansk udviklergruppe med hang til CD.

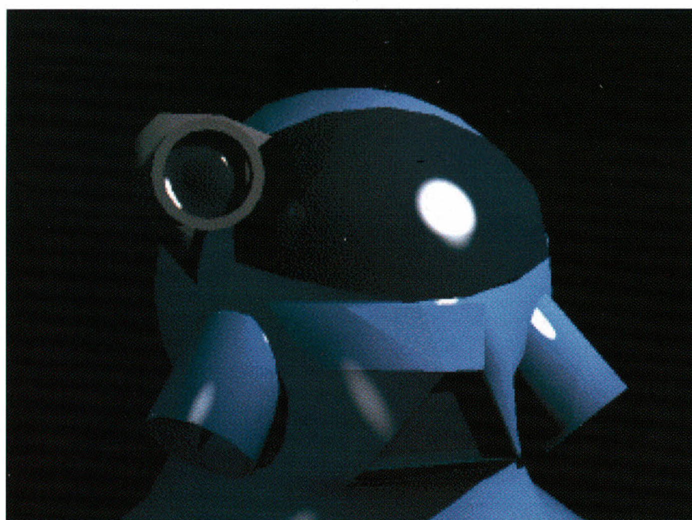
Hvornår ser vi noget til Prey 2?

Med udgivelsen af Prey CD32 synes KirkMoreno at have overstået 'istiden'. Det handler naturligvis stadig om, at kunne betale næste måneds husleje, hvorfor de alle er involveret i mere traditionelle arbejdsmæssige sammenhænge, men der arbejdes nu på en efterfølger til Prey, ligesom en CD32 version af Chaos In Andromeda er i vente. Sidstnævnte vil ifølge Kenn Damgaard blive væsentligt udvidet i forhold til CDTV-versionen, da mulighederne i CD32 er langt større.

I forbindelse med Chaos In Andromeda var man nødt til at skære en række momenter væk, som følge af maskinens begrænsninger, men disse vil være at finde i den kommende CD32 udgave. Det siger sig selv at HiScore Professionel vil foretage en gennemgribende omtale af spillet når det udkommer, hvilket formentlig vil blive i de første måneder af det nye år. Prey 2 derimod kan vi først vente at se noget nærmere til om ca. 8 måneder, men vi håber naturligvis snart at kunne bringe lidt grafik-guf fra spillet.

Med engelske Almathera i ryggen håber vi, at Prey CD32 vil få den succes den fortjener, og umiddelbart ser det ud som om det også bliver tilfældet. Ihvertfald forlyder det at flere af de danske distributører har afgivet større forhåndsordrer, og rygter vil vide at der også er blevet udvist interesse for spillet i udlandet. Som KirkMoreno selv udtrykker det: "Teenage-drømmene om rigdom og berømmelse har lagt sig, men sålænge omkostningerne bliver dækket ind, er det vel heller ikke så værst at lave det man godt kan lide!"❑

Robert Vanglo & Tage Majland


Hjelmen er et af de steder, hvor farverne virkelig er blevet brugt.

KirkMoreno:
Kenn Damgaard, Programmør
Arne Mayoh, Idé og Planlægning
Flemming Rubak, Grafik
Halfdan Larsen, Lyd

3D-grafik
Robert Justesen, Robbisoft

Softografi:
Chaos In Andromeda, Floppy-version, Forår 1991
Chaos In Andromeda CDTV-version, Efterår 1991
Prey, CDTV-version, Efterår 1992
Prey, CD-32 version, Vinter 1993

JURASSIC PARK

Mørket sænker sig over den lille ø, Isla Nublar, i det Caribiske Hav. Pludselig begynder Jorden at ryste, og ud af det nærmeste buskads kommer et kæmpestort dyr væltende. Store tænder, fråde om munden - du forstår med ét, at du befinder dig i Jurassic Park.

Skrækindjagende billeder hører filmen til.

Hvis du læste den store feature om Jurassic Park i forrige nummer, er du sikkert helt med på, hvad dette spil går ud på, men for alle de vantro sjæle vil jeg kort ridse handlingen op. Du spiller rollen som Dr. Alan Grant, der befinder sig i en håbløs situation, hvor dinosaurer i Jurassic Park er brudt ud af deres indhegninger.

I starten er Grant ikke i stand til at dræbe de større dinosaurer, da han kun er bevæbnet med en elektrisk kvægdriverstav, så det bedste råd er at tage benene på nakken. Efterhånden som spillet skrider frem finder vor helt dog en række mere effektfulde våben, der ligger spredt rundt omkring på øen. Men med optimisme og håndelag kan man alligevel nå et stykke vej. Ved at skubbe lidt til klippestykker og træstrubbe, viser det sig nemlig, at disse gemmer evige sandheder foruden mere eller mindre anvendelige artikler til dinosaur-bekæmpelse.

Jurassic Park er opbygget af en række scener, der foregår udendørs og nogle der foregår indendørs. Udendørsscenerne ses i et 3D-isometrisk perspektiv, hvor Grant må kæmpe mod små og store øgler, der myldrer frem overalt, mens indendørs-scenerne er opbygget i den form for vektorbaseret 3D-perspektiv man bedst kender fra forskellige rollespil. Foruden våben er det muligt at finde forskellige keycards, som lukker døre og porte op, så man bl.a. kan komme videre til næste bane.

Overalt i parken er der opstillet såkaldte Motions Centre (!), eller rettere Motion Sensors, der, når de bliver aktiveret, kan berette om dyreparkens generelle tilstand. Herfra kan du også åbne visse (med tryk på visse, for du skal pinedød finde en række keycards også) døre. Disse døre kan blandt andet lede ind til redskabsskure, hvor du kan være heldig at finde lidt nyttige sager.

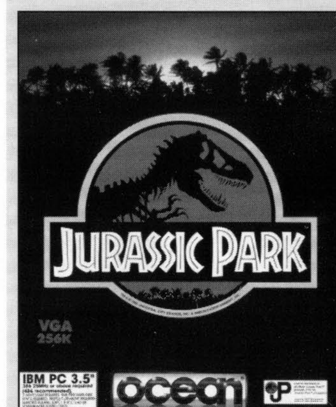


Man er nødt til at finde et keycard for at slippe ud af indhegningen.

Jurassic Park er nydeligt udført, men der mangler alligevel noget! Alt taget i betragtning er der tale om et ganske udmærket spil, der dog nødvendigvis ikke får folk til at slå vejrmøller af begejstring. Handling og gameplay virker umiddelbart temmelig traditionelt (et pænere ord for ordinært): Tæsk en masse monstre og red nogle uskyldige børn. Monstrene i Jurassic Park hedder i virkeligheden Knud og Benny... Vi prøver igen! Monstrene i Jurassic Park hedder i virkeligheden dinosaurer, og børnene hedder Tim og Lex, så der er ikke den helt store variation.

Spørgsmålet er dog om variation er ensbetydende med kvalitet. Det er det naturligvis ikke, men variation er ensbetydende med udvikling, og det er måske det man savner en smule i Jurassic Park. Man kan dog ikke komme uden om, at udførelsen er ganske fortræffelig, og grafikken er glimrende og stemningsfuld - især de mange afvekslende dinosaurer er fremragende tegnet. Der bliver ikke uddelt de himmelråbende karakterer til Jurassic Park, men jeg vil anbefale at du kigger før du køber - måske genren er lige dig?❏

Robert Vanglo

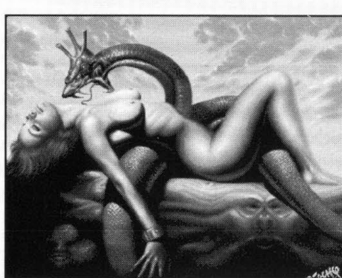


Grafik: 84%
Lyd: 71%
PowerPlay: 71%
HiScore: 75%

RAM: 2 Mb
Harddisk: 9 Mb
Grafikkort: VGA
Lydkort: Adlib/Soundbl./Roland m.fl.
Hastighed: 386/25+
Udgiver: Ocean

Amiga
Der er både Amiga, Amiga 1200 og CD32 versioner på vej, ligesom en CDROM fyldt med dino'er er undervejs. Ihvertfald Amiga udgaven skulle dukke op inden Jul, mens CD32 udgaven er udsat til først i Det Herrens År 1994.

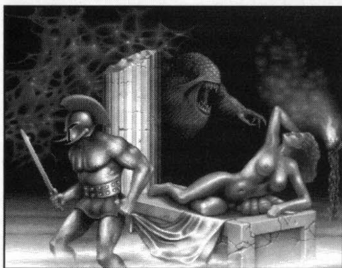
PC HISCORE: 75%



Womsnake
Af Peachy



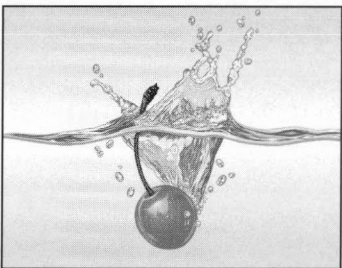
Complex
Af HotShot



Carnal Desires
Af Serpent



Encounter
Af Fairfax



Splash II
Af Scuba

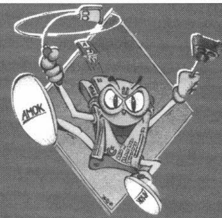


Lydie Inspiration
Af Mack

Ovenstående billeder har deltaget i tidligere konkurrencer til diverse parties. WomSnake af Peachy blev vinder af grafikkonkurrencen ved The Party 1992.

Lean back and enjoy!

AMIGA AMOK



I dagene mellem jul og nytår vil Herning Hallerne være stedet hvor computerfreaks mødes. Amiga Amok + The Party vil være Nordens største Amiga begivenhed.

Se den nye CD-32 med FMV-modul der giver mulighed for at benytte CD-32, som videomaskine via film på CD-ROM.
Masser af gode forhandlertilbud med helt-hen-i-vejret-priser.
Mød folkene bag HiScore professionel, og se hvordan Amigaen bruges ved opsætning af dit yndlingsblad.

Deltag i The Party.
Betal 150, kroner til The Party og deltag i diverse konkurrencer alle tre dage, hvor du bliver tilbudt arbejdsplads, overnatning m.v. Giver samtidig adgang til Amiga Amok udstillingen.

Eller

Deltag som almindelig tilskuer.
Indgangen 50,- kroner pr. dag
Depositum 100,- kroner
Ialt 150.- kroner

Når/hvis du forlader Amiga Amok inden klokken 19.00 samme dag (onsdag inden 16.00), tilbagbetales dine 100.- kroner, som du har givet i depositum. Dette er nødvendigt for at sikre adskellelse mellem tilskuer og deltagerene på The Party.

Amiga Amok åbningstider

Mandag 27.12 og tirsdag 28.12 Klokken 10.00 - 18.00.
Onsdag 29.12 Klokken 10.00 - 15.00

Silents
Lemon.
Spaceballs

The Party 1993

You Can't Beat The Feeling



The Party er verdens største demo-party, og sammen med Amiga Amok er det Danmarks største Amiga begivenhed nogensinde. Der bliver masser af spændende underholdning og konkurrencer. Mød fx. dine favorit demogrupper, Dansk Medie Hus, Commodore med VIP's fra hele verden, danske amigaforhandlere og mange flere.

Messecenter Herning,
27 december kl 1000 - 29 december kl 1500

Facts om The Party 1993

- 2500-3000 amiga freaks fra hele verden
- Nok elektricitet til alle, med 24 timers professionel overvågning
- 600x400 cm storskærm til konkurrencer og events
- Særdeles kraftigt lydudstyr
- Cafeteria med døgnåbent
- Gode toilet og badefaciliteter
- Salg af The Party T-shirt og The Party disketter
- Seje sild i informationen
- 24 timers underholdning
- Amiga Expo
- Demo, intro, grafik, musik og dealer-demo konkurrencer for Amiga
- Demo, grafik og musik konkurrencer for C64 konkurrencer
- Demo, grafik, musik og intro konkurrencer for PC
- "Party Games": masser af spilkonkurrencer og overraskelser
- Præmier for over $20000

Tilmelding og info:

Party Telefonen:
+45 98 18 96 69

Modem:
+45 98 15 30 62

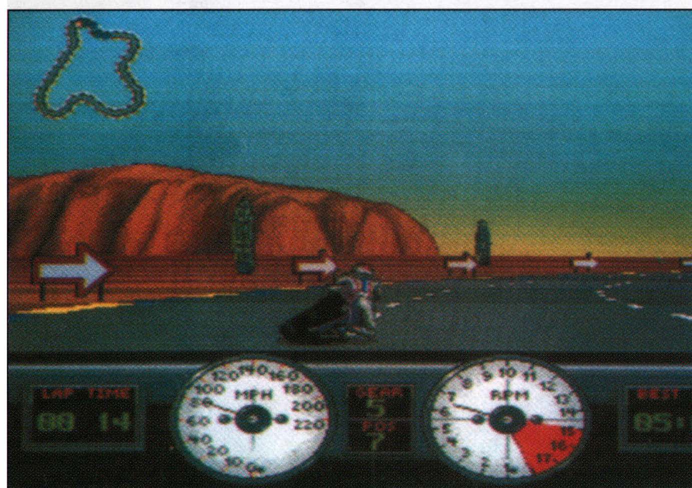
Brev post:
The Party 1993
Postbox 755
9100 Aalborg

Pris: 150 DKK

Prime Mover

Som man kunne læse i sidste nummer af HiScore Professionel, er det danske softwarehus Interactivision gået konkurs. Men de er stadigvæk ikke helt ude af systemet. Prime Mover kommer fra det danske softwarehus, og udgives af Psygnosis, som værende den mest realistiske motorcykelsimulator til dato.

Jeg har ofte undret mig over, hvad det er der driver en racer-kører. Penge? Berømmelse? Spændingen? Det må være en drift der er stærk nok, til at få ham til at risikere sit liv på den hårde asfalt. En drift der er stærk nok, til at få ham til at ignorere frygten. Frygten for at styrte med 280 km/t, blive kastet 500 meter henad banen, og eventuelt blive ramt af de andre dødsforagtende kørere. Prime Mover giver dig chancen for at sætte dig i hans sted, uden at risikere liv og lemmer. Du får mulighed for at køre verdens motorbaner tynde, mens du, i konkurrence med seks andre kørere, prøver at komme først i mål.



...men efter et uheld bliver tempoet mere astadigt.

Kurt ka' li' kubik

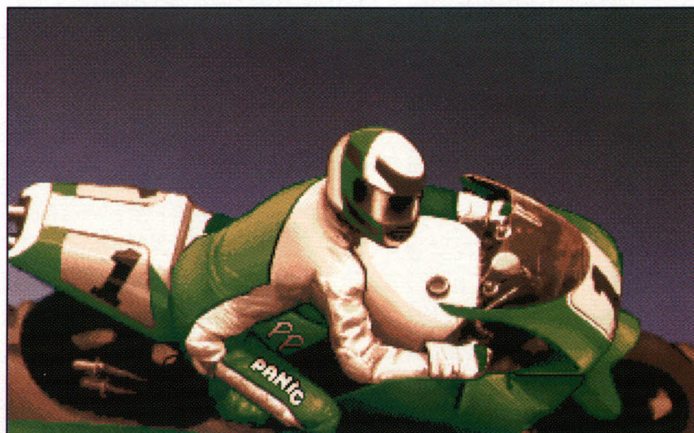
Man finder hurtigt ud af, at det ikke bare er at loade spillet ind, hoppe op på kværnen og vride gashåndtaget i bund. I første omgang gælder det om at vælge sig en racerkører. Udseende, højde og vægt vælger man selv, og især vægtfaktoren har meget at sige. Er du meget let, accelererer du hurtigt men skrider lettere ud. Omvendt giver en tung kører et bedre vejgreb, men sløver accelerationen.

Når køreren er valgt, skal man vælge sig en cykel. Der er fem forskellige med hver deres kvaliteter. Hastighed og acceleration er i Prime Mover omvendt proportionale, så hvis motorcyklen kan køre meget hurtigt, accelererer den til gengæld langsomt og omvendt. Hvilken 'bike' der er bedst, afhænger helt af hvilken bane man skal køre på. Er der mange sving, hvor man skal gå ned i fart, er det bedst med en motorcykel der hurtigt kan komme op i fart igen. Er der derimod lange lige strækninger, er en hurtig cykel bedst. Først når man har givet dette lidt omtanke kan man få fingeren ud af cylinderen og komme i gang med den egentlige kørsel.

What a rush!

Jeg ved ikke om det bare er mig, men jeg synes at når man selv har defineret sin mand, og selv valgt sin cykel, bliver stemningen mere intens, og fornemmelsen af at være der selv forstærkes. Så når man ruller ud på den våde bane første gang, og står i tusmørket og varmer sin motor op sammen med de seks andre kørere er atmosfæren absolut til stede.

Så går starten og man stejler ud i mørket, hidsigt forfulgt af de andre. Pile forneden på skærmen viser at andre kørere prøver at overhale. Dyret bliver lynhurtigt smidt i anden, tredje, fjerde, femte, og sjette gear.



Der er intet som at "fræse" ud af landevejen med 280 km/t.....

Mens omgivelserne suser forbi i rasende fart, kigger du hurtigt ned på speed-o-meteret, der nøgternt fortæller dig at du ville stå til en seriøs bøde, hvis du kørte et andet sted end på en motorbane.

Du kigger igen på vejen, og når lige at se skiltene der indikerer at du er på vej ind i et sving, men for sent. Du lægger dig desperat ind i svinget, men skrider ud med et højt hvin og moser ind i et vejskilt med 260 i timen. Normalt ville der være sat punktum for din karriere her, men til alt held lyder der bare et højt 'KLONK', og både kører, motorcykel og vejskilt er intakt. Det er jo bare et spil.

Der er et yndigt land

Hvad jeg har prøvet ovenfor, er at gengive noget af den stemning der er i Prime Mover. Ikke alene er stemningen god, grafikken er flot, og kører glidende selv ved tophastighed. Følingen med motorcyklen er helt i top, især hvis man vælger at køre med manuelt gearskift. Lydeffekterne er stort set i orden (især lyden ved udskridning - IIIIIIIIIH-HHHHHHHHJJJJJ), bortset fra lyden ved sammenstød, der godt måtte have lydt lidt voldsommere.

Som nævnt tidligere kører man på baner rundt omkring i verden - bl.a. i Danmark. Baggrundene er, som de plejer at være i racer-spil, fordomsfulde! Således er der i Holland fyldt med vindmøller og tulipaner, og Danmark består stort set af bondegårde og flagstænger med det danske flag. Som sædvanlig er baggrundene også lidt kedelige, men det gør egentlig ikke noget - man har næsten ikke tid til at kigge på dem!

Personligt synes jeg at Prime Mover er et rigtig fedt spil, som man godt kan hænge ved i et stykke tid. Man kunne forestille sig en follow-up hvor man kunne spille to på een gang, med split-screen som i Lotus Esprit, og hvor der også var en grænse for hvor meget man kunne smadre sin bike. Og hvor man kunne optimere sin motorcykel med udstyr, som man kunne købe for præmiesummerne. Og hvor man kunne vælge at bruge fire-knappen som speeder, i stedet for at skulle holde joysticket fremad. Og hvor man... Catch my drift?❑

Mark Sederqvist



Grafik:	81%
Lyd:	70%
Powerplay:	89%
Hiscore:	85%
RAM:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A1200:	Ja
Udgivet af:	Psygnosis
Pris:	299,-
Udlånt af:	K.E. Media, Tlf. 8624 0633

PC
Særdeles tvivlsomt, omstændighederne taget i betragtning.

AMIGA HISCORE: 85%

AMIGA 1200. 3.495,-

Commodores nye computer med 68020 processor, 2MB CHIP RAM, AGA grafik og Kickstart 3.0.

A1200 DeskTop Dynamite...... 3.795,-

Med Wordworth tekstbehandling, DPaint 4 AGA grafik program, Digita Print Manager, Dennis og Oscar.

A1200 2,5" harddisk kit

Kompakte 2,5" IDE harddiske til montering i A1200. Med fuld AutoBoot og lynhurtig overførsel af filer.

A1200 60 MB Connor Kit........... 2.295,-
A1200 130 MB Seagate Kit.......... 2.995,-
A1200 210 MB Seagate Kit.......... 4.695,-

A1200 harddiske kit leveres med alle kabler, skruer, software og formatteret med WorkBench 3.0 m.m.

A1200 3,5" harddisk kit 195,-

Indbygnings sæt til 3,5" harddisk i A1200. Kræver udtagelse af floppy drev og brug af ekstern disk drev. Se priser på 3,5" AT harddiske overfor.

A1200 Blizzard 4MB RAM 2.395,-

Kort til A1200 med plads til FPU og oscillator. Kan udvides til 8MB 32bit RAM. Monteres i bundporten.

A1200 Blizzard 1230 3.295,-

Accelerator kort med 40MHz 680EC30. Kortet har to 32bit RAM banker, der hver kan udvides seperat. Plads til FPU og 1-64MB RAM.

Tilbehør til Blizzard kort
4 MB 32bit RAM 1.395,-
68881 FPU 14MHz 295,-
68882 FPU 40MHz 1.195,-
1230 FastLane SCSI 1.495,-
Fast SCSI II. Op til 10MB/sek. DynamiCache.

Blizzard 1230 med 4MB og 68882 40MHz. Kun 5.695,-

GVP JAWS 68030, 68882, 4MB...... 6.395,-

ISDN Master 3.995,-

ISDN er det internationale high-speed data net. En ISDN oprettelse (2 linier) er lidt dyere end en alm. tlf. linie men koster det samme pr. minut.
ISDN Master har to **64.000 baud** data linier, der hver er mindst 7-10 gange hurtigere end et high-speed modem. **Fuld kompatibel** med bbs software. Mange store Amiga/PC bbs'er har nu ISDN linier (få en liste).

Data og telefon kommunikation

ISDN Master har avancerede **digitale telefon funktioner**, og kan kommunikere med to helt almindelige telefoner på en gang. Man kan føre en samtale eller overføre data på hver af de to ISDN linier samtidig.
Med den indbyggede **sampler** og **DA konverter** kan ISDN Master som **telefonsvarer** afgive og modtage harddisk beskeder.
Vi har også ISDN kort til PC.

Harddisk tilbud Prisfald

Kvalitets harddiske fra Seagate, verdens største harddisk producent. Med to års garanti. Alle drev under 1.600 MB er i kompakt 3,5" format, perfekt til bl.a. A4000.

130 MB	AT	Seagate	~~2.195,-~~	1.795,-
214 MB	AT	Seagate	~~2.795,-~~	2.395,-
261 MB	AT	Seagate	~~3.295,-~~	2.795,-
341 MB	AT	Seagate	~~4.395,-~~	3.695,-
550 MB	SCSI 2	Seagate		6.295,-

Fast SCSI II harddisk. 5/10MB pr. sek. med bl.a. FastLane.

1.650 MB SCSI 2 Seagate 12.495,-

FastLane SCSI & RAM. 3.995,-

Lynhurtig FAST SCSI II controller og RAM kort til A3000/A4000. 10/20MB/sek. overførsel. DynamiCache.
4 seperate RAM banker med plads til standard 1, 4 eller 16MB SIMM moduler, op til ialt 256MB 32bit RAM.

Video produktion

Vi har alt hardware og software til professionel Amiga og PC video og TV produktion. Både analog og digital. Ring for information og rådgivning.
De fleste af vore Amiga genlocks kan også benyttes til PC med vor PC VideoConverter.

Real 3D 2.0......... 4.345,-

Musik

Vi har Sunrize 12 og 16bit samplere, Dr. T, Bars & Pipes, SMPTE, MIDI m.m. Ring for info.

Toccata...... 2.995,-

Ny sampler fra MacroSystem.
* 16 bit sampler, 48KHz (64xOS).
* 3 stereo indgange med mixer.
* Video, CD, DAT kompatibel.
* Digitale effekter.

AMIGA 4000

A4030 og A4040 er de nye super computere til DTP, 3D grafik, video produktion, musik studier, BBS, præsentation og andre krævende opgaver.

68030/40 processor

Hurtig 68030 eller 68040 processor. 68040 giver maksimal ydelse og har indbygget MMU og FPU.

2 MB 32bit CHIP + 2/4 MB 32bit FAST RAM

1,7MB High Density Drev

3,5" drev der også kan benyttes som almindelig 880KB Amiga drev og 1,44MB PC drev.



AGA grafik

32bit grafik chips og 32bit Blitter.
Grafik i 256 farver eller HAM8 med fra 640x960 til 1280x512 punkter. Palette på 16.7mio. farver.

‹ 708x564 punkter workbench.

AMIGA 4030........ 11.995,-
68030, 2MB CHIP + 2MB FAST RAM, 85MB harddisk.

AMIGA 4040........ 18.995,-
68040, 2MB CHIP + 4MB FAST RAM, 130MB harddisk.

CD ROM AT eller SCSI til A2-4000 og PC. fra 1.895,-
Spørg efter DualSpeed og Foto-CD kompatible drev.

Tower Kabinetter til A1200 og A4000 fra 2.495,-

Tilbuds varer

GVP I/O Extender 1.295,-
High speed dobbelt seriel og parallel kort. Normal. 1.850,-

GVP PhonePak 3.295,-
Voice Response system, fax og telefonsvarer. Norm. 4.495,-.

SyQuest 110MB

SyQuest harddisk drev med udskiftelige cartridges. Virker som normal harddisk.

110MB SyQuest SCSI..... Ring
110MB 3,5" Diskette....... 698,-

Nyt lynhurtig 3,5" SCSI drev til 110MB diske. Op til 4MB/sek. og kun 14,5ms access tid. Perfekt til alle Amiga modeller med SCSI controller.

88MB SyQuest Drev.. 3.495,-

20ms access og 700-800 KByte pr. sek. Cartridge kan skiftes på. 10 sek. og Write protectes. SyQuest kan monteres i 5,25" slot eller i ekstern kabinet.

105MB SyQuest AT........ Ring

Nyt SyQuest AT drev i 3,5" format med 105MB på hver cartridge. Perfekt til bl.a. A4000 og Apollo. *Amiga Format* "95%".

44-110MB Cartridge Dagspris

Apollo 500 Harddisk

Apollo Plus er kombinerende SCSI II og AT controllere til A500 og A500+.
Der er gennemført expansion port og plads til 2, 4, 6 eller 8MB RAM.

42MB Seagate.......... 2.895,-
130MB Seagate.......... 3.695,-
214MB Seagate.......... 4.095,-

Harddisk kan også benyttes til A4000.

Oktagon SCSI. 1.695,-

Lynhurtig og avanceret SCSI-II controller til A2/4000. Plads til 8MB ZIP RAM. Med GigaMem Virtual Memory. Anbefales af Commodore til A4000.

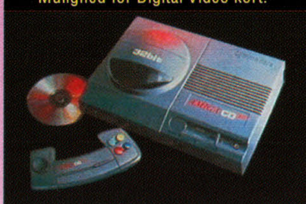
Printere

Alle med driver, kabel, papir m.m.
Spørg efter 600DPI lasere m.v.

Epson LQ-100 24nål...... **1.995,-**
Canon BJ-10ex InkJet. 2.395,-
Amiga Format "Gold", juli '93.
Canon BJ-20 m. Arkf... 2.795,-
Epson Stylus 800......... 2.745,-
HP DeskJet 510........... 2.995,-
Citizen Swift 240C........ 3.295,-
HP DeskJet 550C......... 5.595,-
Farve ink Jet printer, der er testvinder i mange Amiga blade.
Cannon LBP4l Laser... 3.895,-

CD^{32} 3.495,-

Commodores nye super spille computer med high-speed CD-ROM. 68020 CPU, 2MB CHIP RAM og AGA grafik (som A1200).
Fuld expansion port for tilslutning af drev, harddisk, tastatur m.m.
* Kan også benyttes til musik CD'er.
* Med Oscar, Diggers og Fakta CD.
* Mulighed for Digital Video kort.



CD Software

CD^{32} Spil. James Pond, Jurassic Park, Pinball Fantasies m.f. i 256 farver. Ring.

CDPD I - III...................... 295,-
Fred Fish diske m.m.

Demo Collection............ 295,-
Demoer, animationer, 1000 musik moduler, Clip-art, PS fonte m.m. "Gold" i *Amiga Format*.

Pandora's CD................ 165,-
Musik, tale, grafik, video. Demo'er af CD titler m.m.

17 bit Collection............ 595,-
Ny dobbelt CD med over 1GB data fra den kendte 17 bit Collection.
Programmer, utilities, spil, grafik, clipart, musik, samples, anims...
Alle de bedste demo'er fra Silents, Anarchy, Red Sector, Rebels m.f.

Fractal Universe............ 295,-
Global Chaos. Techno..... **395,-**
PREY............................ 395,-
Rumstation spil m. dansk tale.

CDTV Harddiske og RAM
Spørg efter priser og information.

STAR LS-04 PS. 8.895,-
Lynhurtig laser printer med PostScript, 2MB RAM og RISC. Perfekt til Amiga DTP.

Monitore

Commodore 1940........ 3.495,-
Til både 15 og 31 KHz for alle grafik modes på A1200 og A4000.

Commodore 1942......... 4.495,-

TVM 3A+ MediaScan... 2.695,-
Super VGA farve monitor med drejefod og kabler. 1024x768 punkter. Fremragende monitor, perfekt til flimmerfri A1200/A4000 grafik.

TVM 4A+ MultiSync.... 3.195,-
Ægte MultiSync med 1024x768 punkter Non-Interlace grafik. Nyt design og fantastisk billedkvalitet.
Spørg efter 15"-21" monitore.

Flicker Fixer.......... 1.495,-
Til A500/A2000 for tilslutning af SVGA og MultiSync monitore. Med stereo forstærker.

ScanDoubler.......... 2.095,-
Til A4000. Konverterer alt 15KHz grafik til 31,5KHz, -også spil.

Epson Scanner

600 DPI * 24bit * A4 Format

Epson 6500 kan scanne A4 billeder i 16,7 mio. farver i fremragende kvalitet.
Med ekstra moduler, er det desuden muligt, at scanne transparent film og dias.
GT-6500 fik 97% karakter i *Amiga Format*, -det højeste et produkt har fået.

Epson 6500 sæt..... 9.995,-
Leveres med Epson Interface kort, tovejs kabel og Amiga interface.

MAC Emulator

Med Emplant kan MAC software benyttes på Amiga. På A4040 opnås MAC Quadra 700 hastighed.
Multitasking, understøtter Amiga drev, Apple Nu-Bus, MAC virtual memory, lyd, 16 farver m.m. Med et Retina grafik kort understøttes 24bit MAC grafik.

Emplant MAC II.......... 3.195,-
Emplant grundkort og MAC modul. Kræver 68030/40 CPU m. MMU.
Mulighed for dual serial port (230,4 Kbaud) og SCSI (også Amiga).

Modem

TKR Blizzard Fax.. 1.495,-
2400/9600 baud, MNP5, v.42bis. Fax.

TKR Speedstar....... 2.995,-
300-14.400 baud. MNP 2-5, CCITT V.42/V.42bis. Op til 57.600 baud. Fax 14.400. Testvinder i det tyske *Amiga Magazine* nr. 7/8, '93: "Sehr gut".

MultiFax 3.0 Pro....... 695,-
Det bedste fax software til Amiga. Se bl.a. test i det tyske *Amiga Special* nr. 2 '93. Karakter "Sehr gut" 95%.

Diverse

GVP G-Force 030-40.... 6.995,-
Til A2000 med 40MHz FPU og 4MB.
Multi I/O kort............... 1.850,-
DigiSmooth 12"x12".... 3.295,-
Professionel tegnebræt.
Midi Interface.................. 495,-
Jul d. 24/12.................. Gratis



A4000 HAM8 grafik lavet med bl.a. VLab.

Genlock

PAL Genlock................ 2.995,-
Y-C-Genlock................ 4.295,-
Fremragende genlock til S-VHS i professionel brug. Topkarakterer i bl.a. det tyske *Amiga Magazine*.

Sirius Genlock............. 7.495,-
Til bl.a. VHS, S-VHS og U-Matic.
-the ideal choice for any would-be professional. If you can afford it, buy it. If you can't, start saving... Amiga Computing, feb. '93.

Video Converter.... 1.795,-
Fås til Amiga 2-4000 og PC computere.

Grafik & Video

Vi har mange andre genlocks og video produkter end nævnt her. Ring for yderligere information eller besøg os.

VLab Digitizer... 2.695,-
24bit realtime digitizer. Tager billeder fra live video signal i utrolig god kvalitet.
A2-A4000 Zorro kort. Fås også ekstern til A500-A1200. **VLab S-VHS. 2.995,-.**

Retina........... 2.895,-
24 bit grafik kort til A2000-A4000.
Med WorkBench driver. Kompatibel med næsten alle W.B. 2.0 programmer. Med 24bit tegneprogram og andet software til bl.a. VLab.
Se test i det tyske *Amiga Special* nr. 2 '93: "100% Preis/Leistung-Sehr gut".
Kan udvides med **Retina Video Encoder.**

Merlin 2......... 3.695,-
24bit grafik kort fra Xpert. PIP, Real Time animation, PAL og S-VHS video udgang, Zorro III, op til 16MB RAM.

AVideo 24...... 3.495,-
24bit grafik med 15KHz output. Perfekt til genlock og video produktion.

FrameMachine. 6.895,-
24bit grafik kort og 24bit realtime digitizer til A2-A4000. Lynhurtig digitizer og direkte 24bit display. Med dobbeltbuffer grafik, PIP, Digital Video Processor og I2C Databus.
Se den store test i det tyske *Amiga Magazine* nr. 8, '93: Karakter "Sehr gut".

Vivid 24........... 29.750,-
Aktivt grafik kort med TMS grafik processor og op til 160MFlop.

Digital EditMaster

Ny professionel realtime 24bit digitizer og grafikkort med hardware JPEG pakker.
Med DEM er det nu endelig muligt, at digitalisere NTSC, PAL og SVHS video sekvenser i realtime. Afspilning i realtime, så singleframe recorder ikke behøves. Hele film kan gemmes, -kun afhængig af harddisk størrelse.
Benyttes til digital editering, tekstning og billedbehandling af videofilm og TV programmer, -glem alt om gammeldags video til video editering, genlock og effekt hardware.

Scanteam Software & Hardware * Priser incl. 25% moms * Tlf. 86 18 16 00
Frederiksgade 76A. 8000 Århus C. Danmark. Giro 7 51 47 27. Åben 10.00-18.30. Fax 86 18 16 01

MØNTER I MASKINEN
Vi besøger Professor Olsens Spilleland

Arcademaskiner er at finde overalt. Store, larmende monstrummer, der kun venter på, at de trofaste freaks hælder klejner ned i møntindkastet. Hvorfor hælder disse freaks deres skillinger i arcademaskiner i stedet for over disken i computerforretningen, så de kan spille ubegrænset til en minimal pris? HiScore Professionel kigger på fænomenet!

En kold novemberformiddag valfartede Deres udsendte medarbejder til et af spillemaskinernes største mekkaer i Danmark: Professor Olsens Spilleland i Scala. Det er her, de mange kernefreaks brænder hundredevis af kroner af om dagen, vel at mærke i stedet for at spille på en hjemmecomputer. I det følgende vil det blive afsløret, om disse spil er bedre end dem til hjemmecomputerne, og om disse freaks har en computer i reserve derhjemme.

Approaching Scala

Efter den vellykkede rejse gennem Storkøbenhavn kunne jeg endelig tage trappen op til anden sal i Scala og betale entreen på halvtreds kroner til selve Spillelandet. Af mine halvtreds kroner fik jeg tredive tilbage som spillemønter, og jeg vekslede ved samme lejlighed yderligere nogle slanter om til spillevaluta. Jeg gjorde min entre, men var nær løbet ud igen, da entringen af Spillelandet kan være en grov oplevelse for ejeren af en PC uden lydkort.

Efter at jeg gradvist havde vænnet mig til larmen, begyndte jeg så småt at kigge mig omkring efter det nyeste indenfor arcadespil. Lad det være sagt med det samme: Jeg blev skuffet. Jeg var helst fri, men OK, som læser har du ret til at blive informeret, også om de dårlige ting i samfundet...

Noget Godt?

Som fodboldfan var det naturligt, at maskinerne med digitale grønsværer på fangede mit blik. Jeg fandt i alt tre forskellige fodboldspil, og ingen af dem nåede det udødelige *Goal* til knopperne under støvlerne. Alle tre ses fra siden, alle tre uden valg af taktik, alle sammen med et fast antal scoringsmønstre, som blev formindsket op gennem spillet. Mod level 1 kunne man f.eks. score på en del måder, senere var der kun en to-tre mulige vellykkede afslutninger, og mod de sværeste levels findes der kun en måde at score på. Jeg gennemførte alle tre spil i første forsøg.

Selvfølgelig var størsteparten af de cirka fyrre maskiner typiske arcadespil, og her har hjemmecomputeren virkelig slået arcademaskinen på hjemmebane. Der var måske femogtyve typisk gå-fra-venstre- mod-højre-og- slå-alle- ned spil, og alle er set bedre på hjemmecomputeren, selv på en PC! Halvskidt scrolling, utrolig få frames pr. figur og, som følge deraf, en usædvanlig stivhed i sprites'ne. Grafikken var heller ikke noget at blive imponeret af i disse spildage, hvor AGA og S-VGA er hyppigt brugte udryk - snarere tværtimod. Relativt mange farver, men dårlig udnyttelse og opfindsomhed hos grafikerne, var det gennemgående indtryk.

En ting, man ikke kan genskabe éthundrede procent på hjemmecomputeren er maskinerne med store, voldsomme geværer, der både byder på overdøvende larm og solid rekyl. Trøst dig, du går ikke glip af noget! Grafikken synes at være lavet i noget lignende HAM-mode på en standard Amiga, og effekten udebliver ikke. Masser af farvesnask (især på maskinen Lethal Enforcers) og uigenkendelige fjender. Og så kan grafik af acceptabel kvalitet ikke kompensere for den totalt manglende variation i banerne.

Heller ikke helikoptersimulatorerne (bl.a. Steel Talons 2) bør skabe misundelse hos computerfolket. Vektorgrafikken er pæn, men set flere gange federe på en hurtig PC, og så er der vel ikke meget andet end den rigtige styrepind tilbage (som, for at føje spot til skade, rent faktisk også fås til PC)?

Ja, her!

Der var dog to lyspunkter i min sorte, sorte skuffelse. For det første racerspillet Virtua Racing, der på flere måder leder tanken hen på Virtual Reality. Spillet er i sig selv ordinært, men idet du selv kan vælge mellem fire vinkler at se dit autoplan fra, og idet grafikken er enormt hurtig og samtidig særdeles glat, giver det en fantastisk fartoplevelse. Vektorgrafikken er ovenikøbet så avanceret og har så mange detaljer, at jeg næppe troede mine egne øjne, da jeg så et holdmedlem, komplet med mikrofon og det hele, dukke op, da jeg var i pit-stop - og vi taler immervæk vektorgrafik!

Det er på anden sal i den imponerende Scalabygning du finder Professor Olsens Spilleland.





En af de mere avancerede arkademaskiner: De nye virtual reality maskiner. Desværre er det kun i de store engelske arkadehaller, at du finder disse som standardudstyr.

Det indtryk, jeg fik ved at interviewe denne samling freaks, var at de ikke udelukkende kom for at spille, men også i høj grad for at møde nye og gamle venner. Det er selvfølgelig også forståeligt, for der er jo stadig forskere, der påstår, at det sociale aspekt er det vigtigste i menneskets opvækst (jeg vil dog påstå at det vigtigste er en Pentium PC med 5Gb harddisk og 64Mb RAM, men pyt!). Vi må dog ikke glemme, at en hardcore arcadefreak har mulighed for, i henhold til den gennemsnitlige besøgsfrekvens, at købe en CD32 eller en A1200, hvis han dropper Spillelandet i en måned. Vi ved jo alle, at med en ny computer indenfor dørene, kan man let samle en bunke venner, og med computerklubbernes stigende indtog i computerverdenen kan man jo møde masser af ligestillede der - ovenikøbet uden at bruge en femmer pr. gang man spiller. Og sidst, men ikke mindst... Hvor f... får arcadespillerne alle pengene fra? ❑

Simon Skals

Det andet højdepunkt (som egentlig ikke er nogen nyhed) er spillet Mad Doc McCree. Du ser på en stor videoskærm, og bevæbnet med en pistol skal du skyde på skuespillerne, der løber hen over skærmen. Når du rammer spilles filmen således, at skuespilleren rent faktisk falder om! Oplevelsen er utrolig, og selvom spillet er over et år gammel, er det stadig enestående indenfor spilverdenen. Imidlertid er Mad Dog McCree netop udkommet til CD-ROM (kun PC, og forvent det ikke til Amiga - det er IBM, der står bag), og selv om jeg endnu ikke har set det ved selvsyn, vil rygterne vide, at det er næsten lige så godt som arcadeudgaven. Måske taler vi om begyndelsen på en ny æra i spilindustrien. Der var iøvrigt en fortsættelse til Mad Dog McCree kaldet Crime Patrol at finde i Spillelandet.

Køb ikke en arcademaskine!

I løbet af de sidste par år, er arcadehallerne grundet hjemmecomputernes hurtige udvikling blevet overhalet indenom. Hjemmecomputerspillene er flottere, og sjovere, og personligt gad jeg ikke betale penge for at spille et spil, der er langt grimmere end dem, jeg kan spille derhjemme.

Det er der imidlertid en del personer, de såkaldte arcadefreaks, der gerne vil.

Ingen computer? ...var min første tanke, da jeg havde snakket med en hel del folk inde i arcadehallens larmende miljø. En hurtig rundspørge blandt seksogtyve besøgende (der var ikke flere) fortalte, at kun to havde en Amiga derhjemme, og den enes var desuden i stykker! Ingen havde en PC, og på spørgsmålet om, hvorfor de ikke købte en computer, var der ingen der rigtig kunne give en fornuftig forklaring. Den mest gængse var, at de ikke havde råd.

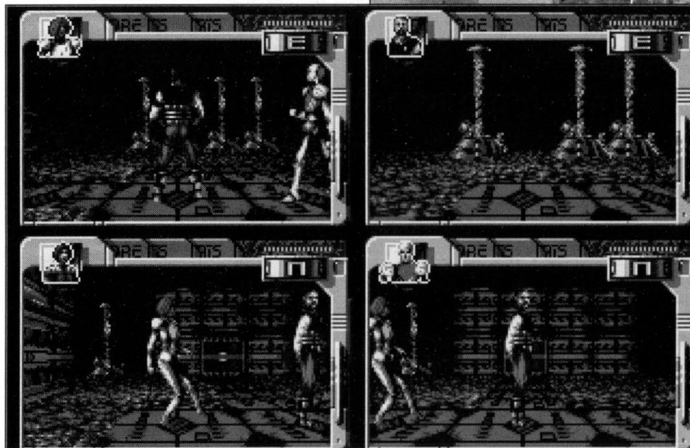
Det lyder unægteligt paradoksalt, når man tager i betragting, at flere af disse efter eget udsagn let kunne bruge 4-500 kr. på en eftermiddag. Andre svarede bare, at det vidste de egentlig ikke, og nogle undskyldte sig med, at de ikke spillede ofte nok til at købe en computer. I visse tilfælde medbragte dette spydige kommentarer og skæve grin fra de omkringstående. Den morsomste forklaring fik jeg dog fra en gut, der sagde, at han ikke havde tid, til at eje en computer. Det morsomme er, at han bagefter udtalte, at han kom i Spillelandet en trefire gange om ugen!

HIRED GUNS

En klog mand sagde engang: "Det er svært at spå - især om fremtiden!". Det blæser DMA Design højt og flot på i dette usædvanlige rollespil, der for en gangs skyld ikke foregår i fortiden.

Da jeg fik Hired Guns i hånden og læste omslaget på pakken, tænkte jeg: "Åh nej, endnu et rollespil, hvor man skal traske rundt i snørklede katakomber og kæmpe mod dværge, alfer, troldmænd og andre forhistoriske skabninger!". Mine fordomme skulle dog hurtigt blive gjort til skamme. Hired Guns foregår nemlig langt ude i fremtiden, og i solsystemet Luyten, billioner af lysår fra Jorden. Her findes der en planet, der er beboelig for mennesker. Og hvor der er mennesker, er der som regel også rivalisering og krig.





Farefulde situationer og listige puzzles er der masser af i Hired Guns.

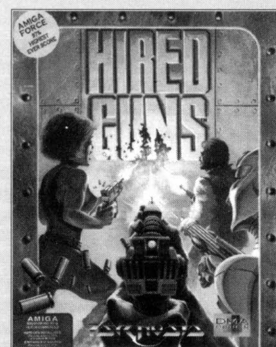
Solsystemet Luyten er ikke undtagelsen, der bekræfter reglen. Her findes onde mennesker, der for enhver pris vil overtage hele systemet. De udvikler nogle modbydelige mutanter på deres fabrik. Disse mutanter udgør selvsagt en trussel for livet og den fredelige sameksistens i dette lille nye paradis (GAAAB! Thorgaard har ikke levet forgæves!).

Nåmen.. det er altså her du kommer ind. Det går jo ikke, at der render farlige væsener rundt og forpester livet i Luyten (Nu da man endelig er sluppet væk fra de gale jordboere!). Derfor skal du som leder af 4 lejesoldater tilintetgøre mutanterne og i sidste ende fabrikken, hvor de bliver fremstillet. Der er 12 forskellige lejesoldater at vælge imellem. Missonerne skifter karakter for hver gang, så det nytter ikke noget, at du vælger 4 "Rambo-typer". Det er en god ide at studere manualen grundigt for at få det bedste team.

Skærmen er delt op i 4 små skærme, så du har mulighed for at spille sammen med op til 3 andre kammmerater på samme tid. Det er her Hired Guns adskiller sig fra andre rollespil. Du kan så at sige gå 4 forskellige veje på samme tid og derfor gennemføre missionerne hurtigere. Ydermere har du mulighed for at træne i de situationer, du kan komme ud for i selve spillet. Farefulde situationer og puzzles er der masser af, og det er fantastisk godt kombineret og varieret!

Hired Guns adskiller sig altså fra andre spil i denne genre, så har du som jeg altid set rødt, når du hørte ordet rollespil, ja, så er Hired Guns måske noget for dig. En af mine kammerater, der er rollespils-fanatiker faldt i svime over spillet. Det appellerer altså også til de mere øvede rollespillere. Hvis du har gået længe og tænkt på at købe et rollespil, så er Hired Guns absolut værd at kigge på! ❑

Søren Madsen



Grafik:	83%
Lyd:	84%
Powerplay:	87%
HiScore:	86%
Ram:	1Mb (2Mb giver bedre grafik og flere lyde)
Harddisk:	Ja
A1200:	Ja
Udgiver:	Psygnosis
Pris:	399,-
Udlånt af:	K.E. Media Tlf: 8624 0633

PC
En PC-version skulle efter sigende være på vej i den nære fremtid.

AMIGA HISCORE: 86%

Stedet med de rappe svar

ZAP KASSEN

Zap-kassen er tilbage! Vi har haft en meget kort produktionstid på nærværende blad, og jeg har derfor ikke nået at få så mange breve med som jeg gerne ville have haft, UNDSKYLD! Af samme grund er Post Scriptum-spalten udgået denne gang, men jeg håber på at være tilbage i fuld vigør snart. Jeg har tidligere været modstander af at skære i folks breve. Det har et par gange resulteret i en meget tørt udseende Zap-kasse med MEGET lange breve. Derfor vil jeg lige oplyse, at fra nu af forbeholder jeg mig ret til dette! Nok om det. Støt din yndlingssektion og tag og skriv ind! Adressen kender du sikkert, men her er den alligevel:

HiScore Professionel
Dansk Medie Hus
Hillerødgade 81-83
2200 København N
... Og mærk dit indlæg "Zap-kassen"!

Amiga skal markedsføres

Endelig kom der et Amiga-blad for os der tager Amigaen seriøst. Tusind tak. Jeg har selv en Amiga 1200 m. multisync, HD m.m. som jeg bruger til en mængde forskellige ting: Ray-tracing, tekstbehandling, programmering, PC-emulering (da jeg studerer datamatik har jeg brug for en sådan), 2D grafik m.m. Softwaren er efterhånden blevet så god at den sagtens kan konkurrere med tilsvarende software til PC og Mac. Jeg tror næppe at der findes en anden maskine på markedet, der er ligeså alsidig og let at bruge, til samme pris. Et stort plus er også at de fleste Amiga-brugere er virkelig entusiastiske. En ting jeg til gengæld savner, fra Commodores side, er bedre markedsføring af Amigaen. Det nytter ikke kun at reklamere for Amigaen i Amiga-blade, læserne ved jo allerede udmærket hvor genial denne maskine er. Hvis de virkelig vil markedsføre f.eks. A4000 som en seriøs maskine, bliver de nød til at reklamere i blade som PC-World, Datatid, Computer-World, diverse aviser m.fl. Udover det skal der nok køres lidt mere seriøst efter de store datamesser (Mikrodata, Kontor & Data m.v.). På disse messer har man jo virkelig chancen for at vise, at spil kun er en lille del af Amigaen. Hvis I kunne få Commodore DK til at fortælle lidt om deres markedsføringspolitik i bladet, så ville jeg sikkert få at vide hvorfor de markedsfører den så tåbeligt. Der må da være nogle fordele, selvom jeg har svært ved at se dem! Og så til en helt anden ting: Kunne I ikke teste det nye tegneprogram Brilliance fra Digital Creations?
Endnu en gang, tak for et rigtig godt blad, og bliv endelig ved med at køre den seriøse linie!
Jacob Hornemann, Søborg

Commodore har rent faktisk skrevet to gange i hedengangne Fokus Data om netop deres markedsføring af Amigaen. Disse blade kan stadig købes via Dansk Medie Hus! Med lanceringen af CD-32 dækker Commodore behovet for næsten alle typer brugere, så nu hvor der er blevet sat yderligere lighedstegn mellem Commodore og Amiga, vil der formentlig også ske et og andet omkring markedsføringen. Med hensyn til en anmeldelse af Brilliance, så finder du den i det første nummer af HiScore Professionel.
Zap

Post til tiden

Jeg har lige 'opdaget' Jeres blad, og blev glædeligt overrasket over at der fandtes et seriøst blad om Amigaen, til forskel fra et vist andet dansk Amiga-blad, som jeg ikke lige kan huske navnet på! Da jeg er en forholdsvis nybagt Amiga-ejer, ca. et halvt års ejerskab af en Amiga 600, har jeg et spørgsmål som jeg håber I kan hjælpe mig med. Jeg skal have et ordentligt tegneprogram, helst Deluxe Paint IV, men jeg er blevet fortalt at da nogle af værktøjerne i dette program (bl.a. 'perspective') kun kan styres via det nummeriske tastatur, duer det ikke til min A600. Findes der nogen måde at omgåes dette på, eller skal jeg finde et andet, sikkert ringere program, på grund af dette? Til sidst, kan I ikke slå et slag for den meget dårlige katalog/brochure-service der findes på Amiga-markedet. Jeg er, som sikkert de fleste andre Amiga-ejere, meget interesseret i tilbehør til Amigaen, men da man åbenbart skal vente imellem 18 og 30 dage, før katalogerne kommer, og man kan bestille det billigste sted, giver det et meget dårligt indtryk af service. Indtil nu er der kun to steder, nemlig M.R. Gruppen I/S og MB Soft & Hard (Grenå), der har udnyttet postens muligheder for at levere dagen efter det er bestilt. Samler de andre firmaer ordrerne sammen for at få mængderabat eller hvad?
Ellers tak for et godt og seriøst blad der forhåbentlig fortsætter i mange år endnu.
Per Lund, Ålborg

Jeg må desværre skuffe dig! Det er rigtigt at nogle af værktøjerne i Deluxe Paint IV benytter det nummeriske tastatur, og derfor IKKE kan bruges på Amiga 600. Ærgeligt, men der er ikke nogen måde at omgåes det på. Du skriver ikke om du fortrinsvis rekvirerer kataloger fra egentlige postordrefirmaer, men hvis dette er tilfældet kan det også godt undre mig, at det tager så lang tid før de dukker op. Er der derimod tale om firmaer, der primært er baseret på butikssalg, kan der naturligvis være andre årsager, men lad os da benytte lejligheden til at opfordre alle firmaer til at få kataloger og prislister sendt ud i en fart, så der kan komme ekstra gang i salget.
Zap

AMOS abonnement

Hej Zap
Jeg har læst Fokus Data siden nr.4, og jeg syntes det var et suverænt blad. Lige indtil jeg modtog det første nummer af HiScore Professionel. Okay, der er stadig en masse seriøse artikler, men en af de største grunde til at jeg, efter at have læst Fokus Data nr.11, bestilte et abonnement, var, at jeg er meget interesseret i AMOS, og jeg syntes at AMOS-kurset var meget oplysende og godt skrevet. Det tror jeg også at mange andre syntes og derfor ønsker jeg AMOS-kurset tilbage hurtigst muligt. Her er nogle andre ting jeg savner meget: AMOS Nyt, Pixel i Fokus, Demoscenen, Emneoversigterne i toppen af bladet. Ellers tak for et godt blad som stadigvæk kan bruges selvom det mangler lidt.
Michael Andersen, Thisted

Hej Michael!
Vi har efterhånden forklaret årsagen til lukningen af Fokus Data flere gange, så den vil springe let henover, og straks gå videre til dine kommentarer vedrørende de fortabte sektioner. HiScore Professionel retter sig som bekendt mod både Amiga- og PC-brugerne, hvorfor en sektion som AMOS-kurset falder en smule udenfor rammerne. Vi arbejder i øjeblikket på en række billigbogs-udgivelser om de forskellige emner, der ikke er blevet plads til, men hvis du er meget AMOS-interesseret kan jeg opfordre dig til at kontakte Dansk Amos Bruger Gruppe, der løbende kan holde dig orienteret om nyheder indenfor AMOS-verdenen. Pixel i Fokus og Demoscenen skulle gerne vende tilbage meget snart - dog i en lidt ændret form. Emneoversigterne skal du dog ikke regne med at se igen, da de var medvirkende til hindre os i at producere et dynamisk og levende blad. Istedet har vi forsøgt at fremstille en overskuelig og instruktiv indholdsfortegnelse.
Zap

CDTV-problemer

Hej Zap

Først tak for et godt blad som jeg nu har fået anskaffet mig samtlige numre af. Jeg anskaffede min første computer for ca. 4 år siden. Det var en C128D som jeg har været enormt glad for. Men efterhånden fik jeg problemer med for lidt hukommelse til mine programmer. Nu har jeg så anskaffet mig en Amiga CDTV. Det ville være rart hvis I lavede nogle anmeldelser af det hardware der kommer til CDTV, f.eks. RAM-udvidelser, harddiske mm. Også gerne nogle flere anmeldelser af CDTV spil og programmer. Jeg har et par spørgsmål vedrørende min Amiga CDTV:

1. Jeg har opdaget at der er nogle spil/programmer som jeg ikke kan få til at virke med CDTV'en, men som, hvis de afprøves på en alm. A500 med 512Kb ram-udvidelse, kører upåklageligt. Det drejer sig bl.a. om spillet 'Days of Thunder', PD-spillet 'Tanx', PD-kopiprogrammet 'Dcopy' og flere andre. Det der typisk sker er at spillet/programmet loader ind, derefter bliver skærmen sort og så sker der ellers ikke mere, eller også loades programmet helt normalt ind hvorefter musepilen (pointeren) fryser fast og programmet går helt i baglås med det resultat at jeg må slukke computeren!

2. Vedrørende Jeres spil-/programanmeldelser, hvor I nogle gange skriver at det virker på alle Amigatyper: Er de afprøvet på en CDTV? Her tænker jeg på PD-Online i FD#5 (Tanx). Men ellers ville det generelt være rart hvis I skrev om de også virker på CDTV!

3. Kan I fortælle mig om der findes andre musik CD'er med grafik end den med Fleetwood Mac? Da jeg ikke har, og ikke umiddelbart tænker på at amskaffe mig, et modem vil jeg, og sikkert også en hel del andre, gerne helt eksakt vide hvordan man får fat i Jeres PD-disketter. Er alle de programmer som er omtalt i et bestemt nummer af FD samlet på en diskette?

Til sidst et lille tip til andre CDTV-ejere. Den medfølgende velkomst-CD indeholder faktisk en komplet Workbench, og dette kan man godt udnytte så man har sit diskdrev frit, og alligevel har Workbench inde i maskinen hele tiden. Du skal blot tage en kopi af din normale Workbench diskette, og ændre dens startup-sequence til følgende...*(se boksen! Zap)*. Startup-sequencen kan, som du sikkert ved, laves med et ganske almindeligt tekstbehandlings-program. Selv bruger jeg PD-programmet TextPlus v2.2. Der er en lille skønhedsfejl i opstarten som jeg ikke kan finde ud af. Når disken loades kommer den to gange med meddelelsen 'PURE BIT NOT SET'. Hvad det skyldes ved jeg ikke men det virker godt nok. Når Workbench-skærmen viser sig kan du fjerne floppydisketten fra diskettestationen, og velkomst-CD'en er nu din Workbench-diskette. Det blev en ordentlig smøre, så nu må jeg vist hellere slutte for denne gang.

Jan Holst Larsen, Nykøbing Sj.

```
Cd c:
Cls
Echo ""
Echo "      **** CD-Boot disk - Made by JR ****"
Echo "             Indsæt >> Velkomst-CD <<"
Ask  "               - og tryk  >>  RETURN   <<
Assign sys: cd0:
Assign devs: sys:devs
Assign l: sys:l
Assign libs: sys:libs
Assign fonts: sys:fonts
Assign s: sys:s
Assign c: sys:c
Cd sys:c
Makedir ram:t
Assign t: ram:t
Resident CLI l:shell-seg system pure add
resident c:execute pure
mount newcon:
addbuffers df0: 10
setclock load
sys:system/setmap dk
path reset
path ram: c: sys:system sys:s sys:prefs add
LoadWB
Endcli >NIL:
```

Hejsa Jan!

Nu er det ikke fordi det ligefrem vrimler med ting til CDTV, men nogle dukker der da op. Det ser dog ud til, at der efterhånden kommer mere fokus på CD-mediet, bl.a. med udgivelsen af CD-32 og CD-ROM generelt, hvorfor du naturligvis også vil komme til at se flere artikler og anmeldelser af CD-produkter, det være sig både hardware og software til CDTV, CD-32 og PC CD-ROM. Men nu til dine spørgsmål:

1. Jeg har godt nok sagt det før, men her kommer det én gang til for prins Knud. Når CDTV starter op, reserverer den en lille, men betydningsfuld, del af hukommelsen som skal fungere som CD-interface, en tolk mellem maskinen og CD-drevet. Fordi denne lille del af hukommelsen mangler, er der nogle programmer, som skal bruge AL hukommelsen, der ikke kan køre på CDTV. Det er jo irriterende, for CDTV'en afsætter hukommelses-området, selvom du overhovedet ikke bruger CD-drevet. Men læg bare pistolen fra dig, hvis du kontakter din forhandler, er jeg sikker på at han kan skaffe dig programmet 'CD-Free', som når det køres frigør den manglende hukommelse og eliminerer dit problem!

2. Vi må nok krybe til korset og indrømme, at det ikke er alle anmeldte programmer, der bliver testet på CDTV. Hovedårsagen er, at egentlige tests sjældent foregår på selve redaktionen, men oftest ude hos anmelderne selv. Det er jo ikke alle anmeldere, der er i besiddelse af en CDTV, hvorfor det kan være umuligt, rent tidsmæssigt, at få programmer afprøvet på CDTV. Du nævner PD-spillet 'Tanx', og da det i sin tid blev anmeldt var ikke engang redaktionen i besiddelse af en CDTV. Vi angiver altid, hvor meget RAM der skal være til rådighed i maskinen, men som du kan se i ovenstående svar, snyder det altså lidt på CDTV.

3. Ingen af de forhandlere og pladeforretninger jeg har snakket med vidste noget om andre CD'ere med grafik.

Vi har som bekendt stoppet med udgivelsen af PD-disketter, men vil fremover omtale de mange programmer du kan finde hos PD- og Shareware-forhandlerne landet over.

Tak for dit lille program! 'Skønhedsfejlen' skyldes at du i startup-sequencens anden og tredje linie prøver at lægge de to kommandoer 'assign' og 'echo' resident (altså anbringe dem permanent i hukommelsen). Denne operation kan kun udføres hvis kommandoerne du gør det på er 'pure'. Som du måske ved har hver fil 8 bits som viser hvilken slags fil det er. Disse bits kan man selv stille på. Hvis du ønsker at gøre en kommando 'pure' så den kan gøres resident (ja, det lyder meget teknisk) skal du bruge kommandoen 'protect'. Hvis du altså vil sætte 'pure'-bitten i 'echo'-kommandoen, skal du skrive: 'Protect echo +p'. Men gør det på en kopi af din Workbench disk, for det er ikke alle kommandoer det kan gøres på!

Zap

Glad PC-ejer

Hej Zap!

Jeg er en ny, glad PC-ejer (er vokset fra min Amiga) og vil derfor gerne vide, om der kommer nogle artikler om PC-hardware og seriøse programmer som Word Perfect 6.0. Jeg vil også godt have nogle gode råd om, hvordan jeg stiller min PC op til spil. Til hverdag bruger jeg Windows, og kan derfor også godt tænke mig at vide lidt mere om optimering af dette - lad os se nogle artikler. Jeg har iøvrigt lagt mærke til, at der ikke er særlig mange breve fra PC-ejere i Zap-kassen. Er PC-ejere generelt dovne, eller sorterer i alle PC-brevene fra? Jeg er spændt på at se om mit kommer i! Tak for et godt, og forhåbentlig alsidigt, blad.

Per Frandsen, Esbjerg

Hej Per!

Tillykke med din PC, men hvad mener du med at vokse fra Amigaen? Du kan forvente masser af stof om PC'en i fremtiden. I næste nummer vil du bl.a. kunne finde en anmeldelse af det nye DTP-program *Publisher* fra Microsoft, og vi barsler så småt med et par artikler om konfigurering og optimering af både MS-Dos og Windows. At konfigurere PC'en til både sjov og alvor kan være svært - især hvis man ikke ved, hvordan filerne CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT og Windows ini-filerne virker. Jeg er enig med dig i, at det ikke indtil videre har vrimlet med breve fra PC-ejere. Da vi ikke er tilhængere af digital diskrimination kan du selv drage de nødvendige konklusioner. Lad mig derfor benytte lejligheden til at bringe en opfordring til alle PC-ejere om at fatte pennen - det skulle jo nødigt hedde sig, at de ER dovne!

Zap!

Ordkludder

Hejgoddag Zap.

Det er dejligtvidunderligt at læsestudere computerblademagasiner for de er altid på forkant med udviklingentendensernetrends'ne. Tag nu f.eks. det nyesteseneste jeg er stødt påindi i FocusDataHiscoreProfessionel, nemlig de dobbeltesammensatte ord. F.eks. stod der i billedillustrationsteksten til Overdrive at der er nogle ret gode optionfeatures og om frihedsgudinden på side 30tredive stod der at hun foriøvrigt hedder Rebecca. Jeg glæder mig til at selæse hvad der bli'r det næste i finder på. Med venligkærlig hilsen

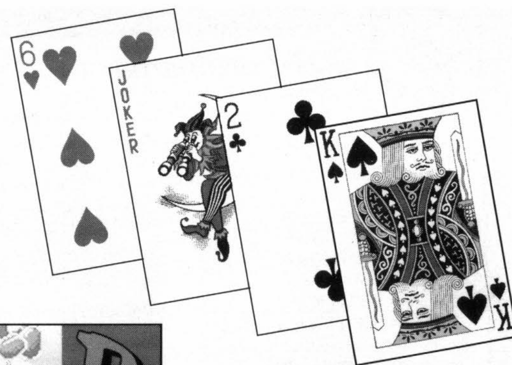
David Arnholm, Stubbekøbing

Davaften David,

Det er pragtfuldtskønt at modtagefå denne slags breve. Ikke nok med at det er et h... at skrive dem ind - der sættes også spørgsmålstegn ved dendet generelle formuleringordvalg i bladetmagasinet. Jeg kan dogimidlertid kun konstaterefastslå, at vi ser det som én af vore vigtigste opgaver at medvirke til en udvidelse af danskernes ordforråd, hvorfor du i dette nummerblad bl.a. finder ordbegreber som PC-computer, opstarte, RAM-hukommelse, releaseudgivelser og Flysimsimulationer. Du skriver du glæder dig til at selæse hvad der bli'r det næste vi finder på, og derfor har vi bragt dit brev, for som der står på redaktionens opslagstavle: "At fejle er menneskeligt. Totalt sammenbrud kræver en computer".

Zap

KortNyt

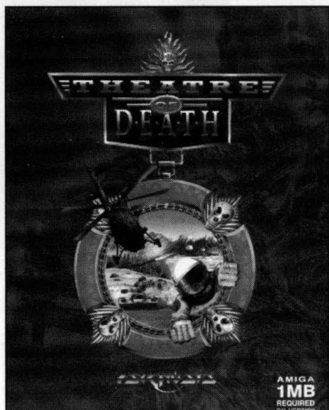


Velkommen til denne hastigt etablerede rubrik. Hastigt etableret, fordi det i den forløbne måned er myldret frem med spil til både Amiga, PC og CD32.

Det har af plads- og tidsmæssige årsager, ikke været i vor magt at anmelde alle titlerne til dette nummer, men vi syntes alligevel ikke du skulle snydes helt. Derfor denne rubrik med små korte omtaler af de titler, der desværre ikke nåede at få tildelt egentlig spalteplads. Et udpluk af disse titler vil du dog kunne finde anmeldt i fuld udstrækning i førstkommende nummer af HiScore Professionel.

Theatre of Death

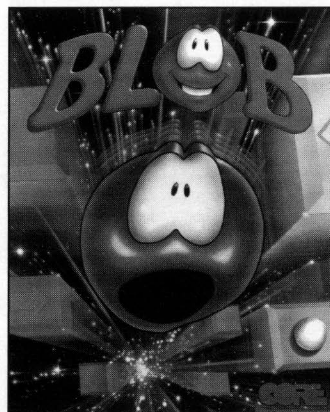
Før en deling toptrænede soldater, bevæbnet til tænderne og med helikoptere, kampvogne og andet hardware i ryggen, gennem



60 missioner i vidt forskelligt terræn. Du vælger, hvem du vil styre i det isometriske 3D-landskab, der scroller i 8 retninger. Indsæt folkene med omtanke - de vil støtte hinanden og kæmpe som en enhed, men det er dig, der er hjernen bag indsatsen. Pas på at gøre det rigtigt første gang!
Amiga, Psygnosis

Blob

Nej, det er hverken en overfortolkning af The Hjulechalendre eller skrækfilmen The Blob, men en hyggelig puzzle om Blobben, hvis rumskib bløbber, så alle de små bløbletter løber bort. Rumskibet og bløbletterne har gemt sig på 50 levels, der skal gennemsøges og -skues, inden tiden udbløbber... Blob-blob.
Amiga, Core Design

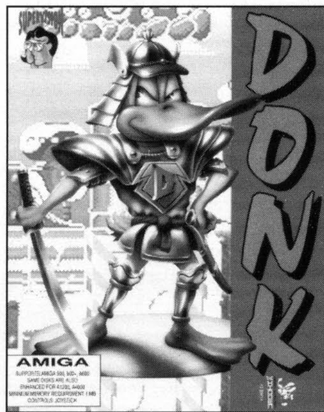


Harrier i Super VGA

Ny SVGA-udgave af en vanedannende og helt unik flysim, hvor du både som Harrier-pilot og som chef for en US Marine-styrke indsættes mod de indonesiske regeringsstyrker på Øst Timor, en besat ø i Østasien. Humlen i den ny Harrier er som i forgængeren, at du dels overordnet bestemmer dine marinesoldaters fremrykmning og helikopterstøtte på et kort, dels flyver kampgruppens ialt 16 Harriers i direkte støtte. De væsentligste forskelle på den originale Harrier Assault og denne nye version er den forbedrede SVGA-grafik og rettelsen af flere bugs. Hvordan Domark, som også snart udkommer med Flight Sim Toolkit, klarer denne opdatering, kan du læse om i næste nummer.
PC, Domark

Donk!

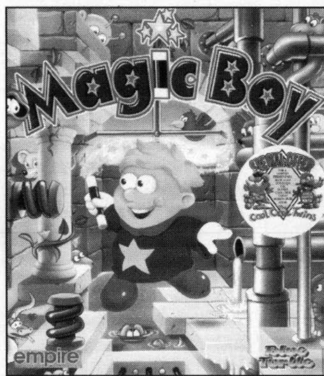
Dette er årets underligste andespil. Donk, som overlevede Mortensaften, fordi han er Samuraiand (fra Peking), er bogstaveligt på anderumpen, for han skal igennem 112 farlige platforme, der hver især truer med at gøre ham til moseand, hvis han ikke er rap med sværdet. To spillere kan på én skærm hjælpe hin-anden med at være and-fører, når de



dykker ned gennem de syv ægstraordinære verdener af fælder, tricks og andre prøvelser for at finde de ægte smykker, som kan redde verdens ægsistens. Donk er med and-re ord and-erledes!
Amiga, Supervision

Magic boy

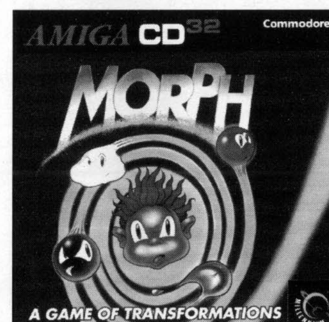
Troldmandens lærling, Lille Hewlett går i trylleskole. Han er en dygtig dreng, som ikke kan gøre for, at han er kommet til at



lukke alle troldmandens skøre kæledyr ud. Og for at indfange dem har han brug for din hjælp til at gennemsøge de fire platforme, der udgør trylleskolens omgivelser. Men hvor er lille Packard mon henne i denne sammenhæng?
Amiga/PC, Empire

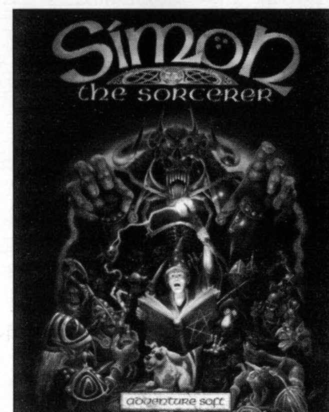
Morph

Et computerteknisk begreb, som betyder at skifte form. Andre kalder denne evne for 'transmogrifning', men det skal man ikke lade sig narre af. I dette CD32-platformspil fra Millennium skal man lede en dreng, som er fanget i molekylær limbo (ak, kender vi ikke alle det? Red.), tilbage til teleportmaskinen gennem 4 levels af transformerende, hæsblæsende stress - og det kalder man fritidshygge? Pyha!
CD32, Millenium

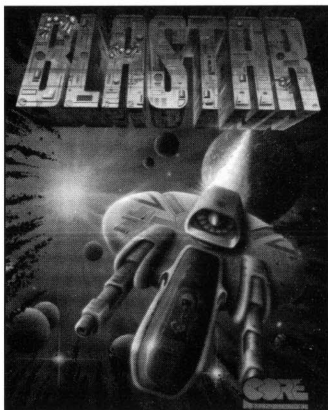


Simon the Sorcerer

En magisk skov, der gemmer på mere end et ualmindeligt adventure - en sten, der pure nægter at tale - en formskiftende heks og en flok militante geder er de mest dagligdags fænomener, der gemmer sig i Simons sære veden. Alle med en humoristisk sans kan spille Simon - der stilles ingen krav til mod, hurtighed eller intelligens (!!!). På lignende vis behøver man kun en computer på 286/12MHz for at sætte skub i eventyret. Spillets værdi ligger i den *engelske* humor, siger englænderne. HiScore Professionel mener, at spillets værdi ligger i det Lucas Arts-agtige interface...
PC, Adventure Soft

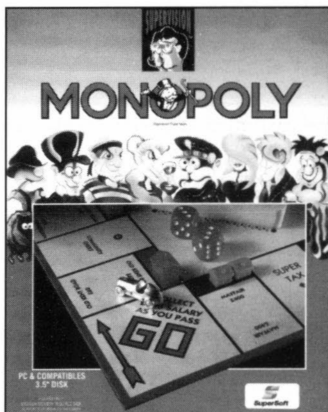


Blastar
Hed action for selvpinere med hård hud på aftrækkerfingeren! Nedkæmp de fremmede rumskibe, som har invaderet Jordens



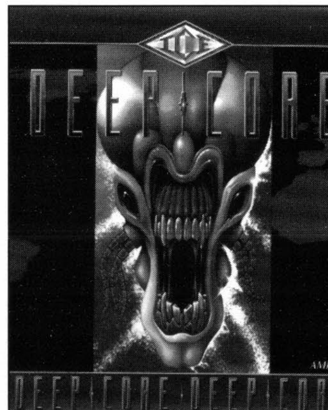
atmosfære, med de forhåndenværende våben, du kan armere din Blastar med (Den har vi set! Buh, en tiger. Red.). Flyv gennem 12 trin og saml bonusser, ekstra våben og flere liv undervejs. Scroll løs blandt hundredvis af interessante aliens og slå dem ihjel. Handlingen skulle foregå i 1997, så du har kun tre år at øve dig i!
Amiga, Core Design

Monopoltilsynet
er yt. Men det er *Monopoly* ikke. Ejendomsmæglerakademiets lærebog er nu udkommet til PC i denne meget lærerige version,

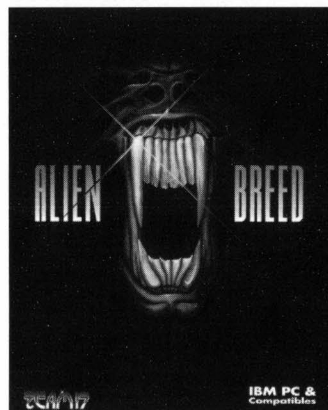


der giver udtryk som 'tilfældighedernes spil' og 'banklån' en helt ny betydning. Spil mod op til 8 vidt forskellige computermodstandere eller mod dine egne venner og fjender. Og hvordan kan man iøvrigt kalde Matador for et 'gentleman-spil', når det bringer ens værste egenskaber frem i én???
PC, Supervision

Deep Core
Jorden er for Gudvedhvilkengang blevet invaderet af en flok uvenligtsindede aliens. De kære Marsmænd/-kvinder har naturligvis en eller anden snedig måde, hvorpå de er istand til at udslette hele jordkloden. Men det har DawnRazor sat sig for at forhindre.
Amiga, I.C.E.

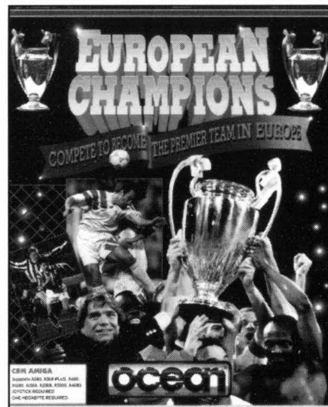


Alien Breed
Lejesoldaterne Johnson og Stone, der er kendt fra Amiga-versionen, maltrakterer nu også aliens på din PC-skærm. Grafikken er med sine 256 farver endnu mere imponerende end på Amigaen, og



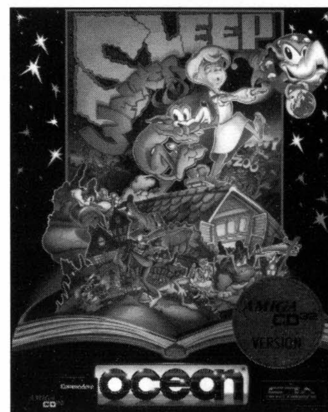
med en 386/20MHz er scrollingen silkeblød. 18 seje levels, der ses oppefra, masser af ækle aliens og en genial 2-spillerfunktion vil sikkert gøre Alien Breed til en klassiker - også på PC.
PC, Team 17

European Champions
Oceans bud på det ultimative fodboldspil er på mange måder



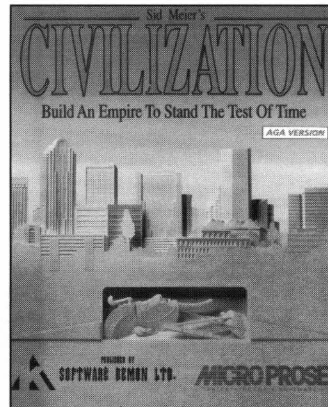
inspireret af klassikeren Goal. Således kan du se banen fra langsiden og i fugleperspektiv, ligesom den avancerede replayfeature også synes lånt fra Virginspillet. Oceans spil overgår på mange måder Goal, idet du bl.a. kan aflevere efter tre forskellige systemer, designe dine egne taktikker og ændre billedvinkel under kampen. Hvorvidt kvaliteten følger med Oceans ambitioner, må stå hen i det uvisse, til spillet er udførligt testet.
Amiga, Ocean

Sleepwalker
Lee går i søvne, mens han drømmer om en CD32. Som hans trofaste hund, Ralph, går du grueligt meget igennem for at få ham hjem i køjen. Nattevandringerne opleves i 256 farver, forbedret



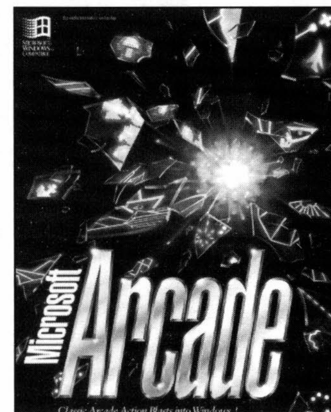
lyd og megen dramatik. Det underholdende gameplay fører Lee sovende gennem mange prekære situationer på byggepladser, kirkegårde, trafikerede gader og zoologiske haver og giver uheldige Ralph mange lærerige erfaringer.
CD32, Ocean

Civilization
Sid Meier's udødelige klassiker er langt om længe udkommet i sin farverige AGAmiga-version. Gameplayet er der ikke rørt ved, og det er der bestemt igen grund til. Til gengæld er introen boostet



op med 224 farver og noget animationsguf. Nyskabelserne består af grafiske fif, ligesom alle stillbilleder leveres i AGA-kvalitet. Rent faktisk ligner Civ/AGA PC-versionen så meget, at der nok er tale om en direkte konvertering.
Amiga 1200, Microprose

Microsoft Arcade
Microsoft har opdaget arkadernes fortræffelighed og giver her Windows-folket noget tiltrængt uforpligtende underholdning. Klassiske arkademaskiner optræder nu i dit Windowsmiljø. Genopdag Missile Command, Tempest,



Asteroids, Centipede og Plus-Battlezone's primitive grafik og enkle, men udfordrende gameplay og gør din arbejdsplads til en legeplads. Hærdede arkadefreaks fra tidsalderens begyndelse vil knibe en nostalgisk tåre, mens nye brugere næppe vil finde noget af interesse.
PC, Microsoft

Silverball
En af tidens digitale strømninger er flipperspil. Silverball byder på 4 hurtige boards i dobbelt skærmhøjde og fuld bredde af varierende sværhedsgrad. Når du har gennemtæsket HiScoren på disse, kan du anskaffe dig add-on disken med yderligere 4 boards. Æsken lover flydende bold- og skærmbevægelse, multiball, replay og andet traditionelt flip. Spillet er af amerikansk oprindelse, men det sidste nye er, at det engelske firma Team 17 er undervejs med en udgivelse af spillet i Europa.
PC, Microleague

Det var så alt for denne gang, men du skal kun forvente et nostalgisk gensyn, såfremt softwarehusene bliver ved med at bombardere os med nye titler.❑



Softwareudbudet har med ét slag ændret karakter. Fra måneder næsten uden udgivelser til måneder med kassevis af udgivelser. Krystal Kuglen følger trop og tilpasser sit udseende til softwareudbudets ditto. Med det klichéagtige forbehold, at det især er fremtiden, der er svær at spå om, vil et kig i Krystalkuglen røbe, at julen sandsynligvis kan tilbringes med følgende titler.

1920'ernes Caribien danner den eksotiske baggrund for Edward Carnbys mystiske oplevelser i den cinematiske **Alone in the Dark 2** (PC) fra Infogrames, som lover endnu mere nytænkning og spænding end forgængeren. På PC/CD-ROM-fronten er Lucas Arts's actionspil **Rebel Assault** ved at lette. Den tager udgangspunkt i Star Wars-filmene, som den med sin filmiske grafik og omfattende lydside da også minder meget om.

TFX (Tactical Fighter Experiment) fra Ocean lover at være det, alle de andre flysims ikke er, og så kommer den til et væld af formater. Inspireret af alle 'de bedste ting fra de bedste' konkurrenter lægger TFX op til en skyhøj jul med PC'en. Domark's **Flight Sim Toolkit's** forventede ankomst til PC er inden jul. Design din egen civile eller militære flysim, komplet med topografisk terræn, byer, veje og enheder, skab dine egne cockpits og fly eller benyt den store database, som følger med. Og Amiga-piloter, hold fast: **Tornado** er ved at lande. Behøv's jeg sige mer'? Foretrækker du at holde din PC eller Amiga endnu lavere over jorden, er **Network Q RAC Rally** svaret på dine højoktane drømme. Dyst med dette års verdensmestre på de autentiske rallybaner. Fra Dynamix kommer **Aces over Europe**, den nyeste PC-flysim i serien over 'Great Warplanes'. 20 årgangsfly, 14 køretøjstyper og 13 skibstyper deltager i kampen om Europa i denne klassiske flysim.

Indy Car Racing (PC) overgår efter sigende alle racerspil. Suveræn kontrol, der kan fintunes på mange punkter, gennemgribende texture mapping, som giver 3D-verdenen virkelig dybde, og fænomenale smask, der kan nydes fra adskillige kameravinkler. **F117A Stealth Fighter 2.0** fra Microprose er påvej til en Amiga nær dig. Denne flotte klassiker om USA's hemmelige Stealth-bomber er for enhver flysim-freak, der synes om et strategisk element.

Gå Arnold i bedene i **Terminator: The Rampage**! Find PC-Terminatoren, før han dræber menneskeheden: eller rettere sagt: skyd dig øm og døv i dette hurtigt scrollende 360 graders, full screen Shoot'em Up i fotografisk kvalitet. Eller vælg Wolfenstein's afløser, **Doom**, der også snart vil kunne rives ned fra PC-softwarehylderne. Det vanedannende tysker-Shoot'em Up har fået et ordentligt pift i grafik og lyd og er flyttet til det ydre rum, hvorfor det formentlig også vil kunne sælges til resterne af det tyske folk.

For slet ikke at snakke om titler som Zool 2, Wiz and Liz, Beneath a Steel Sky, Cannon Fodder, Burning Rubber, Legend of Kyrandia 2, Mortal Kombat, og mange flere. Hav en rigtig fornøjelig spilbar jul i computerens tegn.❑

Titel: Tornado
Softwarehus: Digital Integration
Genre: Flysimulation
Formater: PC/CDROM/Amiga
Forventet udgivelse: December 1993



Flysimulationen **Tornado** har vist sig at blive ligeså stor en succes på PC'en, som virkelighedens fly var det i Golfen. Flysim-folk med hang til det hyperrealistiske har valgt Tornadoen med sin avancerede Mission Planner for flights med op til 6 fly, sin realistiske flyvemodel og gameplayet, der tvinger dig til at tænke som en hurtigtflyvende bombepilot i lav højde mellem bakker og bjerge, samt sin troværdige, dynamiske 3D-verden, der er sået tæt med bygninger, enheder og andet guf.

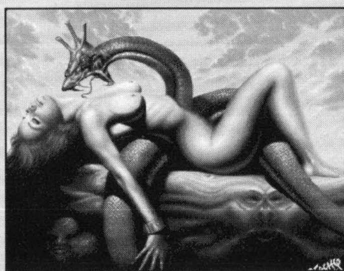
Nu kommer *Mission Designer*, *Operation: Desert Storm* og CD-ROM versionen, ligesom Amiga-udgaven af Tornado er på vej. I *Missionsplanneren*, der kommer med 30 færdigpakkede missioner til din originale Tornado, kan du konstruere dine egne missioner efter nøjagtigt samme princip som i originalen. Forskellen er blot, at du nu kan save dine missioner, skrive dine egne briefinger til dem og scenariet, de tilhører, samt bytte dem med andre Tornadører. *Operation: Desert Storm* flytter din eskadrille til Golfen, hvor Tornado spillede en udslagsgivende rolle. Scenariet er ændret fra bunden, komplet med terræn, enheder og strategier. Kampagnerne findes i flere sværhedsgrader, og 18 missioner er på forhånd planlagt, så du kan gå på vingerne under juletræet - hvis du har den originale Tornado. *CDROM* versionen indeholder den originale Tornado, 10 tracks fra Tornado Soundtrack CD-albummet og Det engelske Søværns publicity-sim, en helikopterlandingssimulator om Merlin helikopteren. CD-ROM versionen indeholder desværre ikke de to add-ons, men der skulle være rigeligt at gå igang med alligevel.❑

Titel: Bubba 'n' Stix
Softwarehus: Core Design
Genre: Action/puzzle
Formater: Amiga
Forventet udgivelse: December

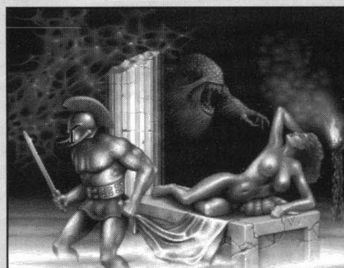
Bubba er et fornøjet, men temmelig ordinært, bud. En dag, hvor han er ude for at aflevere en ladning dyr til den lokale zoo, bliver han udsat for den groveste budnapning i mands minde. Et stort rumskib fyldt til randen med aliens, kommer susende ned fra skyerne og indhallerer Bubba, komplet med varebil, dyr og det hele. Bøvs (undskylde).

De ondsindede marsmænds fornøjelse bliver dog kort, for undervejs udi rummet, kommer UFO'en ud for et alvorligt uheld, der åbner de kæmpestore UFO-døre. Bubba bliver, ligesom alle de andre tilfangentagende, suget ud af rumskibet, hvor han dratter ned på en nærliggende planet. Få sekunder efter 'touchdown' får Bubba endnu et gok i nøden, da han bliver ramt af en vildfarende pind. Men det er ikke nogen helt almindelig pind - det er nemlig en vandrende pind!

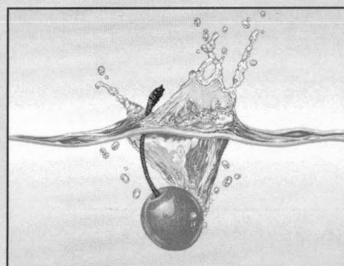
Bubba 'n' Stix er et horisontalt scrollende spil, der kombinerer action-genren med løsning af forskellige problemer (puzzles). Det hele handler naturligvis om, at Bubba nu må forsøge at komme tilbage til Jorden ved egen, og måske også pindens, hånd. Heldigvis kan pinden bruges på mange mere eller mindre traditionelle måder, hvilket er pinedød nødvendigt, såfremt de mange gåder skal løses. Bubba 'n' Stix er tegnefilmsgrafik, med vægten lagt på animation og humor. Gåderne og problemerne stiger i sværhedsgrad efterhånden som spillet skrider frem. Hvis alt går vel skulle Bubba med pind finde vejen til din softwareforhandler i løbet af december måned.❑


Womsnake
Af Peachy


Complex
Af HotShot


Carnal Desires
Af Serpent


Encounter
Af Fairfax

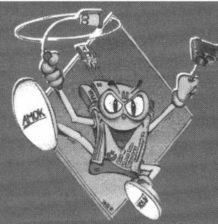

Splash II
Af Scuba

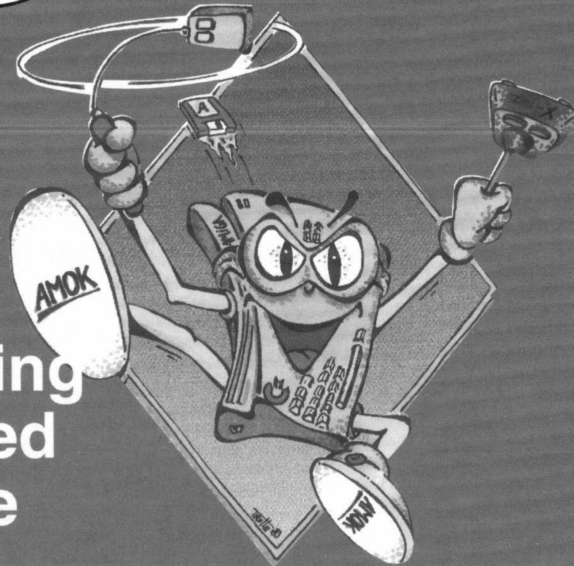

Lydie Inspiration
Af Mack

Ovenstående billeder har deltaget i tidligere konkurrencer til diverse parties. WomSnake af Peachy blev vinder af grafikkonkurrencen ved The Party 1992.

Lean back and enjoy!

AMIGA AMOK





Amiga Amok afholdes i Herning i forbindelse med Nordens største demoparty.
Sted: Herning Hallerne
Tid: 27, 28, 29 december.



Messecenter Herning

27 december kl 1000 - 29 december kl 1500

At abonnere



Bekvemt



Skønt



Sjovt



Billigt

eller ikke abonnere?



Mindre bekvemt



Mindre skønt



Mindre sjovt



Mindre billigt



HiScore Professionel, Til dig der vil noget med din computer!
I HiScore Professionel tibyder vi dig:

❍ Feature artikler om det der rører sig i den spændende og forunderlige verden omkring computeren. Pirater, produktion af CD-ROM, Bag om Jurassic Park, SEALS - hårdkogte soldater indtager computeren og meget mere. Kun i HiScore Professionel.

❍ Danmarks bedste guide til hvilke spil der er pengene værd, og hvilke du skal holde dig langt fra. Altid test af de nyeste spil

❍ Bliv bedre til at *compute*, med HiScore Professionels 'Tips og Tricks' sektion. Hver måned spækfyldt med hjælp til netop dit yndlingsspil. Giver dig mulighed for at gennemføre det, før din nabo.

❍ Alle de bedste tilbud fra forhandlerne finder du i HiScore Professionel.

Et abonnement giver dig mulighed for at modtage bladet ind af brevsprækken dugfrisk fra trykkeriet. Ikke noget med at stå i kø, lede efter kiosker der ikke har udsolgt osv. HiScore Professionel er dit blad direkte til dig.

Indbetaling foregår på posthuset , hvor du tager et girokort og indsender et beløb, svarende til dit ønske på giro: 393 04 08. Adresseres til Dansk Medie Hus ApS.
1/1-årsabonnement: 355,-
1/2-årsabonnement: 170,-

Dansk Medie Hus ApS • Hillerødgade 81 - 83 • 2200 København N • ✆ 3833 1011 • Fax: 3833 3134

San Francisco Bay Area Flight Simulator 5.0 Scenarie disk

I kølvandet på Microsoft's Flight Simulator 5.0 lancerer Mallard sit første digitaliserede add-on scenarie - er det en distanceblænder?

En distanceblænder kan være en kvinde, der ser hamrende godt ud på afstand, men som ikke holder standarden ved nærmere eftersyn. I den sammenhæng er det et vederstyggeligt og mandschauvinistisk udtryk, som undertegnede ikke ønsker at belemre læserne med. Derfor erklærer jeg det med det samme: *"San Francisco-scenariet er ikke en distanceblænder!"*

San Francisco Bay-scenariet er det første i en række add-on pakker fra Mallard, Microsoft og andre producenter, baseret på at forøge realismen og alsidigheden i Microsoft's *Flight Simulator 5.0*. Det skiller sig ud fra hoben af 3D-simulationslandskaber ved bogstaveligt talt at være fotorealistisk. Til gengæld ændrer det ikke en tøddel ved gameplayet. Man kan hverken gøre mere eller mindre i *SFBay* end i *FS5*'s indbyggede scenarie. Det øger blot den grafiske kvalitet til svimlende højder.

CPU'en på overarbejde

En flysim i højopløst 640x400x256 kræver sin maskine for at være flyvbar. Oveni kommer her meteorologigenerator, image smoothing, dynamic scenery og full-screen display, så intet mindre end en 486/DX-50MHz med local bus må der til, hvis man vil flyve gnidningsfrit med hele musikken slået til. *SFBay* kan derfor trods sine åbenlyse kvaliteter ikke umiddelbart anbefales til 386-maskiner, men ligesom resten af simulationen FS5 kan scenariet gøres flyvbart for 'mindre' computere ved at minimere realisme-optionerne. Fjern vejr-generatoren, image smoothing, dynamic scenery og formindsk display størrelsen.

Fra højderne er *SFBay* totalt overbevisende - bydelene med deres gadenet, broerne, vandet i bugten, det bølgende landskab og især bjergregionerne. Midt på skærmen har man et landskab, hvis opløsningsgrad aldrig har set sinlige inde i et 3D-scenarie - den ses ellers kun i mellemmenuer og still-fotos. Det gør en verden til forskel at flyve ud mod Golden Gate broen med stejle downtown San Francisco inde til venstre, Alcatraz-øen i bakspejlet og bølgeombruste Point Bonita forude, når det, man ser på, er *lissom* på film. Illusionen er næsten perfekt. Det lille 'men' kommer i lav højde.

At kigge ud fra 100 fods højde svarer til at se på et foto med en lup - det bliver grovkornet og uskarpt. I det udflydende landskab, hvor kystlinier og gadenet er svære at skelne ud fra omgivelserne, overtager vektorgrafikken fra de ray-tracede satellitbilleder.

Et væld af kendte bygninger, veje og terrængenstande dukker med minutiøs præcision op på det digitale kort, og de redder en situation, der nemt kunne have endt i en rodet forvirring af ...tja, af San Francisco.

Pakkeløsning

SFBay kommer komplet med Bugtens terminal-kort (dette ubegribeligt overfyldte 4mm-kort med luftrumindeling, indflyvningsanvisninger, navigations- og kommunikationsoplysninger og alskens signaturer), en kortfattet Scenery Guide med yderligere oplysninger (den almindelige Tech-Spec, et lille lufthavnsbibliotek og anflyvningskort til de vigtigste lufthavne) og de 6 disketter, som automatisk opdaterer alle relevante FS5-filer.

Afsluttende må *SFBay* siges at være et scenarie, der falder naturligt ind i FS5-verdenens nyskabende helhed (som i forvejen er baseret på udvidelser). Det anbefales til alle brugere af denne førende flysimulation, dog med det forbehold, at *frameraten*, billedhastigheden, kan blive rystende langsom på maskiner 'under' 486/33MHz.❏

Jan Holm



Min Learjet over Lafayette - illusion eller virkelighed?

Grafik: 92%
Lyd: Som F.S. 5
Powerplay: 91%
HiScore: 87%

Kræver Microsoft's Flight Simulator 5.0.
RAM: 4 MB
Harddisk: 15 Mb
Grafikkort: VGA, SVGA
Lydkort: Som F.S. 5
Hastighed: 486/33++
Udgiver: Mallard
Pris: 349,-
Udlånt af: RAM-Soft, Tlf. 3312 2440

Amiga
Flight Simulator 5.0 dukker ikke op til Amiga. Til gengæld skulle en lang række scenarier være på vej til PC, hvor det næste formentlig bliver Washington D.C.

PC HISCORE: 87%



Golden Gate Broen danner indgangen til en uforglemmelig oplevelse over downtown San Francisco.

PRIVATEER


TAURUS: Den skramlekasse man starter spillet med.


ORION: Dårlig til at starte med, men fuldt udbygget er den guld værd.


GALAXY: Det bedste handelsrumskib man kan opdrive.


CENTURION: Alle piraters skræk. Det bedste jagerrumskib man kan købe.

Efter at man aktiv deltog i erobringen af Gemini-sektoren fra menneskernes dødsfjende - Kilrathi'erne i Wing Commander 1 og 2, hopper man nu bag krigslinierne.

Vi skriver året 2670. Militæret og Exploratory Service har åbnet for bosættelsen af nye kolonier i sektoren, da Gemini både er rig på forskellige ressourcer og militæret er bange for for lange forsyningslinier til kampen ved fronten. Det har da heller ikke taget lang tid, før sektoren er begyndt at vrimle med små kolonier, og nu er mange fribyttere i gang med at tjene en skilling ved f.eks. at fragte varer fra punkt A til punkt B. Det er denne situation man dumper ned i.

Heldigvis har en forlængst glemt onkel være så venlig at dø, og derved efterlade én en skrotbunke af et rumskib, samt en lille klat penge. Nu er det op til spilleren v.hj.a. handelstalent og suveræne pilot-egenskaber at skrabe en formue sammen, og opgrade-re sit vakkelvorne rumskib.



Hvor f... er fronten?

Det er dog ikke lutter idyl i Gemini-sektoren, da den ligger lige ud til fronten. Bag hver en asteroide lurer der farer. Hvis det ikke lige er en Kilrathi, så er det måske en skummel pirat. Og værst af alt - en sekt har erklæret krig mod al form for teknologi. Og for dem helliger målet midlerne, så de flyver gladeligt rundt i topmoderne rumskibe og balrer løs på alt hvad der bevæger sig af uskyldige handlende i rummet. Det er lige før, at der er flere kampe bag fronten end ved fronten!

Når man efterhånden har fået skrabet pengene sammen til at udstyre sit rumskib, så det ikke lige springer i luften efter 3 skud, kan man påtage sig forskellige missioner. Der er alt fra krigsmissioner, hvor man f.eks. jagter en eller anden pirat, til transportmissioner, hvor man f.eks. bringer fødevarer til en ensom koloni. Fuldføres disse missioner vanker der naturligvis en god bonus, hvis opdragsgiveren da ikke lige er gået konkurs i mellemtiden! Og kommer man endelig rigtig til penge, kan man købe et af de andre 3 rumskibe i spillet.

Hver af disse har deres egne karakteristika. F.eks. er Centurion bedst for krigeren, mens Galaxy er et suverænt handelsrumskib. Nu er Privateer ikke kun handelsudflugter og tilfældigt genererede missioner. Næ, nej, et stykke inde i spillet kommer der en

hel speciel historie i gang, som starter med, at man får overdraget en 'artifact'. Da denne 'dims' hverken stammer fra Kilrathierne eller menneskene, men derimod fra en helt ukendt race, bliver man hurtigt den mest eftersøgte person i sektoren. Mere skal ikke afsløres her!

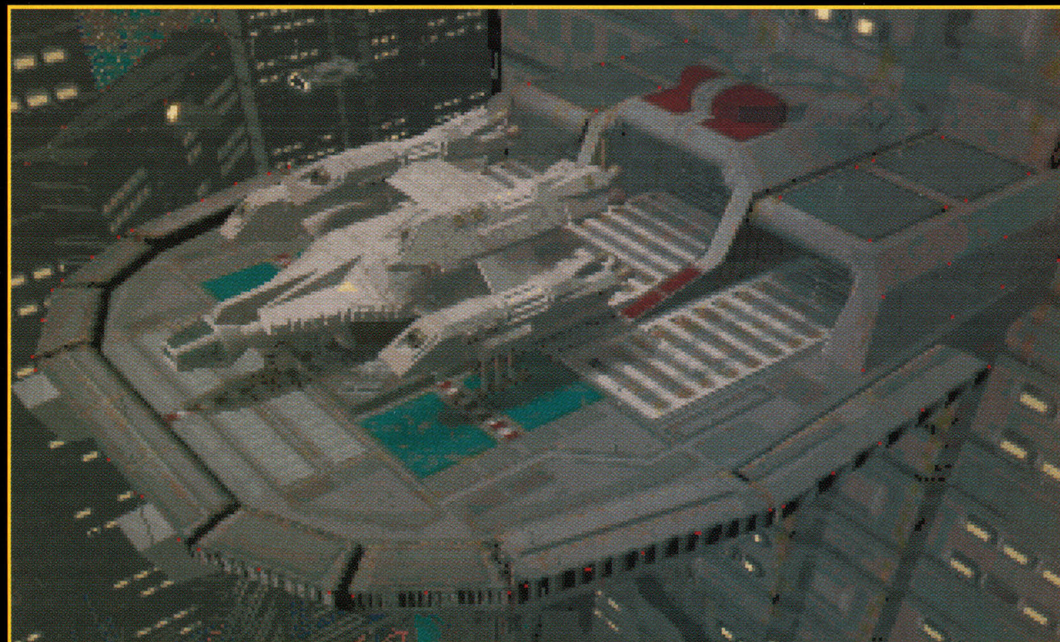
Grafikken i top

Spillet er sværere end Wing Commander 2, og kan absolut ikke spilles igennem på et par dage. Dette skyldes både den sparsomme udstyring, som ens rumskib har til at begynde med, og fordi præcisionen i selve styringen ikke virker helt så overbevisende som i Wing Commander 2. Grafikken er derimod blevet forbedret. Dog ikke, som først lovet, Super-VGA, men en mere detaljeret fremstilling af rumskibene i spillet. Det er således meget sjælden, at man ser 'klodsede' rumskibe, som det ellers var tilfældet i Wing Commander 2. Super-VGA må vi altså vente med til Wing Commander 3 (Se Update).



De animationer, som krydrer spillet imellem de enkelte flyvninger er simpelthen suveræne. Der er en stemning over billederne, som jeg ikke har set bedre. På én planet føler man sig hensat til 'Blade Runner' (kult-filmen med Harrison Ford), og på en anden planet hersker der en skøn overensstemmelse mellem natur og menneske.

Når man *hyper-jump'er* mellem stjernesystemerne ser man også en animation, hvor man næsten kan mærke suget i maven. Med andre ord, grafikken er noget af det bedste der ses i dag. Lyden er suveræn - hvis man da har et lydkort. Med et General-MIDI kort har spillet et sound-track, der ikke behøver at stå tilbage for en hvilken som helst Hollywood-produktion. Det er simpelthen som om der sad et orkester i ens dagligstue!



Man føler sig til tider hensat til miljøet fra Blade Runner.

Inspireret af Elite

Går man ud at investerer 200 kroner ekstra i en 'Speech Pack', og har man et SoundBlaster kort, hører man den flotteste digitaliserede tale under flyvningerne. Piraterne skriger efter blod, sekt-medlemmer efter deres gud og Kilrathierne efter nåde! Man er næsten vant til, at alt hvad Origin kommer med, kræver en super-hurtig PC'er, men Privateer kan 'nøjes' med en 386-25MHz og 4 MegaByte RAM, og her kan de fleste jo lege med.

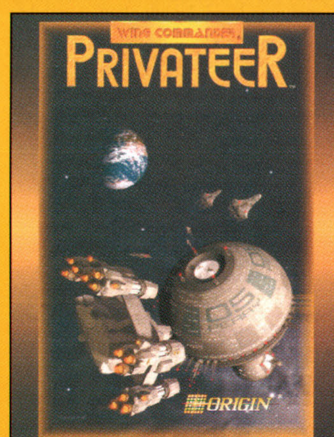
Hvis man har spillet den gamle klassiker Elite (som jo netop har fået en storebroder), ved man, hvor Origin har deres inspiration fra. Privateer lægger sig meget tæt op ad Elite i selve spilleprincippet, men så hører lighederne også op. Der findes mange forskellige typer rumstationer/planeter, som man kan handle imellem. Der er en mageløs grafik, der er en lækker lyd, og en gribende historie til at binde det hele sammen. De eneste to kritik-punkter man kan komme med, er, at spillet er en tand for svært og at styringen ikke er præcis nok. Alt i alt har Origin dog lavet en hit'er.

Der er simpelthen alt hvad hjertet kan begære i Privateer, og min kæreste er lidt træt af, at jeg sidder og spiller og spiller og spiller Privateer foran min 'putter. Så pas på! Har du lektier, der skal laves, en familie, der vil have din opmærksomhed, eller bare et eller andet, der skal passes, så lad vær med at købe spillet, for så ved jeg godt, hvad du laver de næste mange, mange dage...❑

Christian Koerner



I Privateer kan man påtage sig forskellige missioner med varierende faremoment.



Grafik:	91%
Lyd:	95%
Powerplay:	89%
HiScore:	93%
RAM:	4 Mb
Harddisk:	20 Mb
Udgiver:	Origin
Grafik:	VGA
Lydkort:	AdLib/Soundbl./Gen.MIDI
Hastighed:	386/25+
Pris:	495.-
Udlånt af:	RAM-Soft Tlf: 3312 2440
Ekstraudstyr:	SpeechPack Kr. 198,-

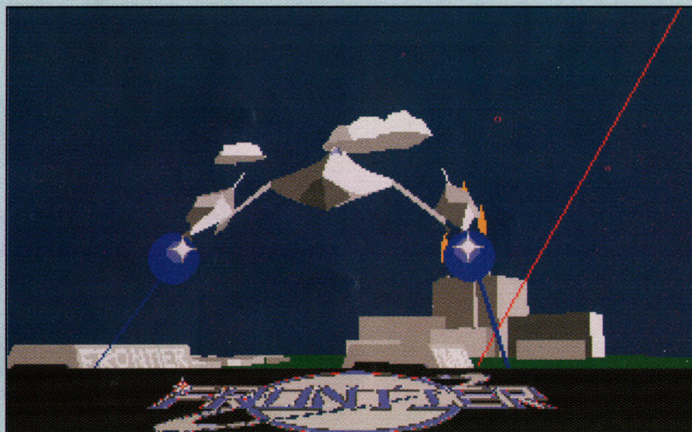
Amiga
Man kan altid håbe, men Origin udvikler som regel ikke deres spil med Amigaen for øje. En udgave til Amigaen er således ikke på horisonten.

PC
Det næste større afsnit i Wing Commander-sagen, nemlig Wing Commander III, kommer højst sandsynligt til Jul 1994, hvis alt da går som det skal!

PC HISCORE: 93%

FRONTIER
ELITE II

Hvis der er ét spil, som mere end noget andet har gjort Amigaen spilbar, må det være superklassikeren Elite. Alle Amiga-ejere er på et eller andet tidspunkt stødt på dette navn, når de har læst computer-blade, snakket med andre freaks eller haft en åbenbaring. Elite blev i sin tid (for ni år siden) designet af makkerparret David Braben og Ian Bell. Nu er fortsættelsen Frontier klar, og denne gang har Braben været alene på spil, og wow! - hvilket sololøb!



Hovedparten af Frontier er lavet i ren vektorgrafik.

For de uindviede (???) skal det lige nævnes at såvel Frontier som Elite er et spil af den genre, jeg ville betegne som 'karrierespil'. I samme genre finder man spil som Pirates! (Gold) og Darklands, og selv om miljøerne i disse spil er så vidt forskellige, er målet det samme: Start fra bunden og skrab rigdom, magt og berømmelse til dig i størst muligt omfang.

Det gør man enten ved at være fredelig handelsmand, ved at udføre specielle missioner, ved at ernære sig som forbryder eller måske ved en kombination af alle tre elementer? Hen ad vejen snupper du så alt, hvad du kan af penge, gør ting, der gavner dit omdømme, og sørger for at hive forskellige titler indenbords. Det er dog ikke uvæsentligt, hvem du holder med, og barbarisk opførsel kan let lede til handelssanktioner (læs: nedskydning) fra de implicerede byer og måske endda også uvenlighed fra deres allieredes side.

Hvor der handles, der spilles!

Frontier er lige som Elite henlagt til et futuristisk rummiljø (helt præcist i år 3200). Du har en hel galakse til din rådighed, og galaksen er delt op i solsystemer, som hver indeholder en sol (!) og et vist antal planeter (men det vidste du vel!). Planeterne kan være beboede, og det er i byerne på disse kloder (eller de bemandede rumstationer, der kredser omkring dem), det meste af spillet foregår. Det er her du kan købe og sælge varer, og det er her du finder interessante missioner at udføre. Når du ikke er i byerne, flyver du i rummet mellem dem, med mindre du da er kommet på en gevaldig omvej.

Ude i det store rum kan du styrte ned, blive skudt ned af pirater eller måske skyde andre ned. Nu ville det imidlertid tage en evighed at flyve fra et solsystem til et andet, også selvom spillet har variabel tidsaccelerator. Til alt held er dit rumskib i denne forbindelse udstyret med en hyperspacer, der (underligt nok) gør dig i stand til at hyperspace. Herved kan du rejse til et andet solsytem på et par sekunder - forudsat at du selvfølgelig har brændstof nok.

Det lyder måske meget simpelt, og det er det også - det er nemlig det, der gør det suverænt. Hvis du har prøvet Pirates! har du sikkert nikket genkendende til mange punkter i ovenstående, og hvis du elskede Pirates! (eller Elite, selvfølgelig) vil du forgude Frontier. Frontier er simpelthen bare større, sjovere, flottere og i det hele taget mange gange bedre end alle de andre karrierespil.

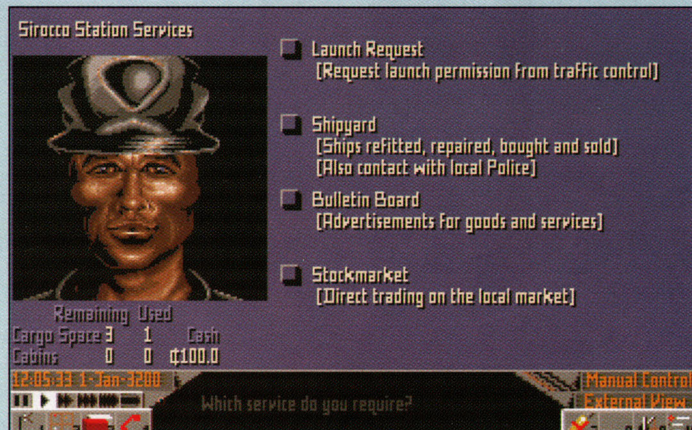
Udstyret i orden

Det er størrelsen der kendetegner Frontier. Hvor du i Pirates var begrænset til små tredive byer har du i Frontier godt 30.000 fordelt over hundredevis af solsystemer. Alle byerne har en oversigt over deres im- og exportvarer, som du kan kalde frem med et par museklik på det indbyggede galaksekort. Galaksekortet er ligesom 95% af resten af spillet lavet i ren vektorgrafik. Dette betyder, at du frit kan vende, dreje, rotere og skalere galaksen. Du kan zoome ind til mindste detalje, rent faktisk kan du se vort lille kongerige, hvis du zoomer tæt på jorden! Du får også et STORT farvekort med i pakken, men grundet papirmediets naturlige begrænsninger er det jo kun todimensionelt.

Ved hjælp af disse kort planlægger du så dine rejser ved at finde fornuftige handelsruter (de mest gængse ER allerede indtegnet på det digitale kort). Når du så ved, hvor du vil flyve hen, kan du jo lige checke BBS'et og se, om der ikke er en mission, der skal udføres samme sted. Som nævnt ovenfor skal du hyperspace for at komme til et nyt solsystem, og det er dyrt i brændstof, så ved lidt økonomisk ruteplanlægning kan du spare/-tjene mange penge. På din færd mellem planeterne kan du bare lade autopiloten klare sagerne, den skal nok både lette, flyve og lande. Imidlertid hjælper autopiloten dig ikke, hvis du bliver angrebet af fjendlige fly eller selv tager initiativet til en rask lille galaksefight. Nu er du i kamp og bed til, at dit udstyr er sejere end modstanderens.

Kamp til stregen

Skærmen skifter ikke til en decideret kampsekvens som i så mange andre spil af denne type, til gengæld vil det dog være smart idé at hive våbenarsenalet frem i vinduet nederst på skærmen. Nu kan du trygt og roligt



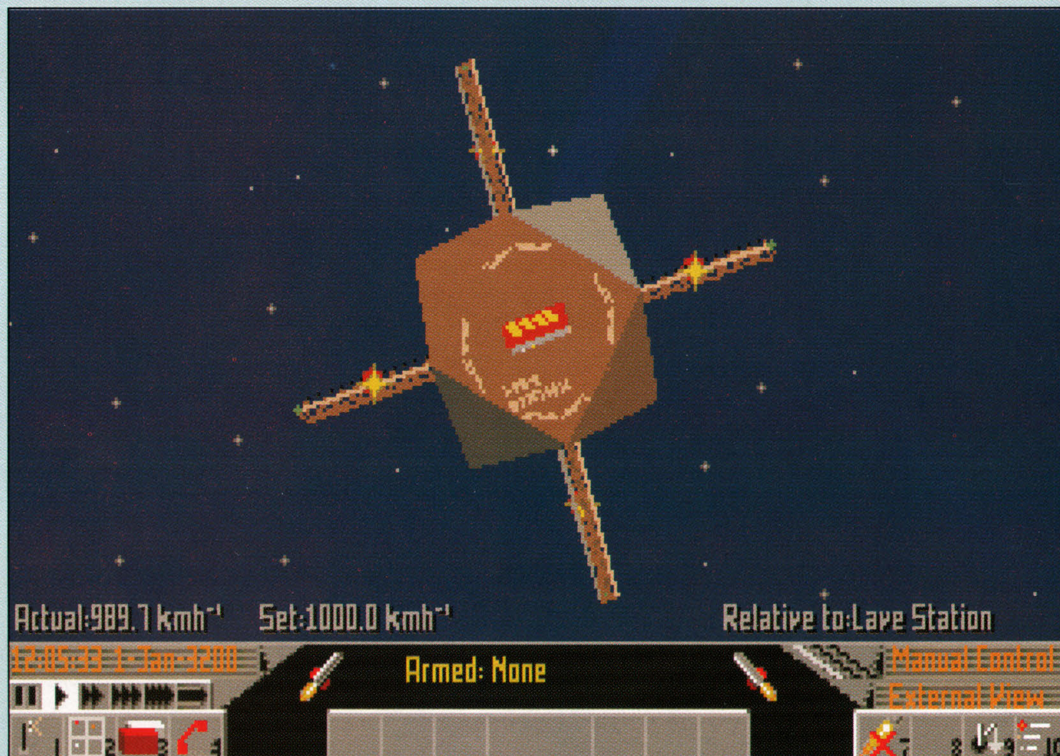
Penge er den direkte vej til succes i Frontier.

(?) armere dine missiler og affyre dem mod fjenden. Des skrappere dine missiler er, des større er sandsynligheden for, at de får bugt med fjenden, og at de i det hele taget rammer.

Selvfølgelig er der også tonsvis af udstyr og våben til rådighed for den veludstyrede dræberpilot, og alt fra velkendte ECM-systemer til næsten ubrydelige kraftskjold kan hjælpe din sejr på gled, eller hvad med de næsten gratis attrapminer?. Bliver det FOR hedt, kan du stikke motorerne mellem vingerne og flygte via hyperspace. Så må din forhadte modstander, hvis han er uheldig, bare se dig forsvinde, men er han mere avanceret, kan han bruge sin hyperspace-analysator og udpege din destination og måske endda nå den før dig, hvis han da har et hurtigere skib.

Sådan går det slag i slag. Du køber ting billigt, rejser til et nyt sted og sælger dem dyrt, slagter et par pirater o.s.v. Der er bare hundredevis af faktorer der spiller ind i din galaktiske færd, og man bør ikke overse for mange af dem. Hvad er din politiske holdning? Er du blandt imperialisterne, er du medlem af konføderationen eller holder du til blandt de uafhængige rebeller? Hvis du tjener din side godt, vil de forfremme dig efter fortjeneste, og du kan gå og bryste dig af titler, så som Flådeadmiral for Konføderationen, eller hvad med at blive tituleret Prins af Imperiet?

Selvfølgelig er dit rygte ikke det eneste, du bygger videre på. Din flåde (som altså starter med ét sølle skib) kan udbygges til en styrke, der får US Airforce til at ligne en parodi på en modelflyverkonkurrence. Der findes tredive meget forskellige rumskibstyper, og alle kan udbygges med ekstraudstyr i alle mulige former og afskygninger. Passagerkabiner, lynhurtige hyperspacemotorer, eller hvad med et raffinaderi, hvis du da altså driver minedrift! Dette isenkram hjælper dig igennem de mange missioner, og nu vi er ved missionerne, skal det da lige nævnes, at der er over firs forskellige missionstyper - nogle er tilgængelige næsten hver gang (f.eks. levering af pakker) mens andre dukker op med jævne mellemrum (bl.a. lejemord og smugling).



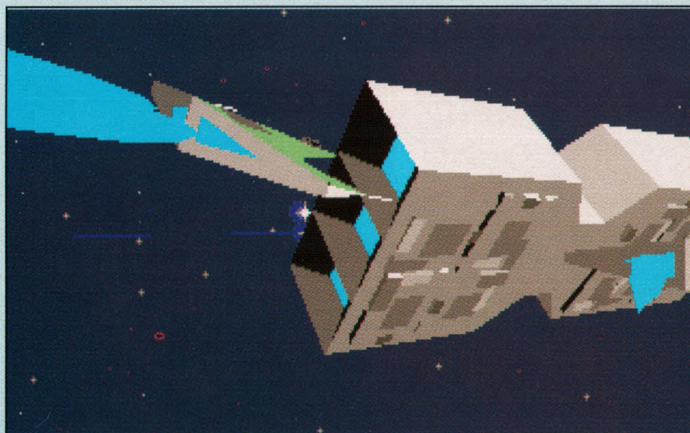
Den indbyggede autopilot hjælper dig bl.a. med at lette og lande.

På forkant med Frontier

Når du køber Frontier og åbner æsken, ligger der en verden foran dig, en verden, der bare venter på at blive udforsket. Desuden ligger der en manual og et par ekstrahæfter, der forklarer lidt (!?) om situationen i galaksen. I alt får du næsten 350 siders dokumentation, og manualen er rigeligt illustreret og pædagoisk opbygget. Desuden er der oversigter over ekstraudstyr, rumskibe, våben og alt det andet, Frontier har til dig. Frontier har også en formidabel lyd, med passende samples, der virkelig giver dig et indblik i, hvordan dine trommehinder opfatter en lille omgang hyperspacing - efterfulgt af et sødt stykke musik! Det er simpelthen suverænt, og det er grafikken også.

Alt på nær BBS'et (der hvor du køber/sælger, får repareret skibe o.lign.) er i vektorgrafik. Detaljegraden er justerbar, og selvom den naturligvis kører rigeligt langsomt på en A500, når der spises maksimal detaljesuppe, er den stadigvæk flot. Der er reklameskilte på vejene, små radarer på dit fly og som det mest suveræne er der ure på rådhusene, der rent faktisk går efter spillets interne tid! Frontier er flot, lyder godt og er alt andet end småt! Spillet er flere gange dybere end samtlige eksisterende spil af typen, og enten du er actionfreak eller simulationsnørd bør du ikke snyde dig selv for dette spil - hvem ved, måske vil du aldrig få lyst til at spille andet? Det er spillet Frontier, folk beder deres nærmeste om at få med i kisten, det er spillet Frontier, folk spiller i det evige liv efter døden. Prøv at slå op under evighed i synonymordbogen, der burde stå Frontier.❑

Simon Skals


Stjernehimlen er uendelig. 30.000 byer fordelt over hundredevis af solsystemer.

Grafik:	97%
Lyd:	92%
PowerPlay:	96%
HiScore:	95%
Ram:	1 MB
Harddisk:	1 MB
A1200:	Ja
Udgivet af:	Gametek/Konami
Pris:	349,-
Udlånt af:	K.E. Media 8624 0633

PC
Frontier er skam også ude i en ganske fremragende PC version, der bestemt er et godt alternativ til de andre 'rumspil', som findes på markedet.

AMIGA HISCORE: 95%

STRIKE COMMANDER

Tactical Operations 1


I hænderne på veteraner er også den amerikanske 'arbejdshest' F-4 Phantom livsfarlig.


Flyv for at overleve - overlev for at flyve.

Flere missioner at flyve, flere penge at bruge på våben, flere fly at skyde ned, flere lande at ødelægge. Hvad mere kan man ønske sig? Efter denne anmeldelse vil svaret ikke længere stå åbent.

For lænestolspiloten med krampe i aftrækkerfingeren, tålmodighed som en fløjtetønde og en hang til rollespil kan tidens flotteste flysim nu udvides med en ny verden af ødelæggelse, luftkamp og andre oplevelser. *Strike Commanders Tactical Operations 1* er i luften med en snes nye missioner i eksotiske lande, bl.a. Sydafrika, Nord Irland og Hawaii.

Are you Finnish?

Den oprindelige *Strike Commander* udmærkede sig ved at være ren tegneserie for dunskæggede sofachauffører. Med sin imponerende grafik og lyd slog den ned som en bombe blandt konkurrenterne, og her, et halvt år senere, er den stadig Numero Uno i den henseende. Til gengæld var og er den noget af en fuser i gameplayet - med mindre man ligefrem går efter at flyve missioner, som kun varierer ved, at tegneserierne mellem dem er forskellige.

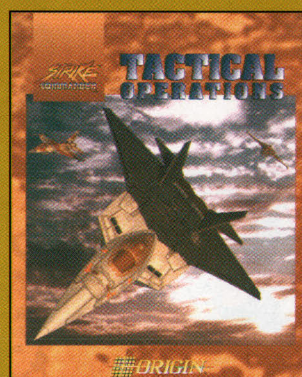
I *TacOps 1* er tegneserien fortsat, ligesom der indføres en mere realistisk flyvemodel, rorpedaler (hammel), farligere fjender med mere træfsikre våben, digitale effekter, og MIDI understøttes. Man får også chancen for at flyve den avancerede dogfighter F-22. Hvad fremtidige scenarier byder på, er for nuværende ikke til at sige - bortset fra, at *Strike Commander*, *Speech Pack* og *TacOps1* udkommer samlet på CD-ROM under titlen *Super Strike Commander*. Udgivel-sesdato er endnu ukendt.

I would like one...

Hvorvidt disse ting berettiger til prisen, er op til ens hardware og tegnebog. Det kan klart nok svare sig at sammenligne med de nye ting, der er/kommer på markedet. Hvad jeg kunne ønske mig til min Strike Commander, var nogle mere alsidige fjender, mulighed for at planlægge mine missioner bedre, et logisk styret pan-view, missioner, der ikke var præfabrikerede... I det hele taget ville jeg nok hellere bruge mine penge på en mere gennemført flysim - f.eks. *Domark's Flightsim Tool Kit* eller *Ocean's T.F.X.*, der begge forventes anmeldt i HiScore Professionel 4 (ja, ja, lad os nu se når de udkommer. Red.).❑

Jan Holm


Det 21. århundredes flyvende lejesoldat rider bort i solnedgangen.



Grafik:	93%
Lyd:	86%
Powerplay:	61%
HiScore:	73%

Kræver Strike Commander

RAM:	4 Mb
Harddisk:	7-11 Mb ekstra
Grafikkort:	VGA 256
Lydkort:	Adlib/Soundblaster/Roland
Hastighed:	386+++
Udgiver:	Origin
Pris:	198,-
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf. 3312 2440

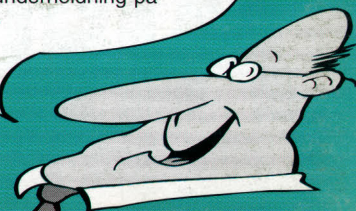
Amiga
Der er ikke de store chancer for en Amiga-udgivelse af Strike Commander med tilhørende data-disketter.

PC HISCORE: 73%

2 års garanti på udvalgte varer, 8 dages returret, 30 dages ombytningsret

VI TAGER DET SJOVE ALVORLIGT TIL BÅDE AMIGA OG PC

Professor Graham Bumhug, Canada udtaler: Det har ved mange forsøg vist sig yderst fremmende for det menneskelige sind at beskæftige sig med kreativ underholdning på computere..........





QUATRO JOYSTICK

Extra solid model med micro-switches i alle funktioner. Lækkert håndtag med centerstang i massivt stål



- (A) Quatro Classic..............198,-
- (A) Quatro GT m. autofire. 278,-
- (PC) Quatro PC m. autofire..398,-

SPEEDMOUSE

300 DPI (PC)
198,-

400 DPI (AMIGA)
m./måtte, holder og driver
248,-



LYDKORT SP 2.0 (PC)

11 stemmer, Adlib og Soundblasterkompatibel, MIDI interface, Soundsampler, Gameport til joystick.
798,-
Med SB-højttalere.
998,-

CD-ROM DREV & SKIVER (PC)

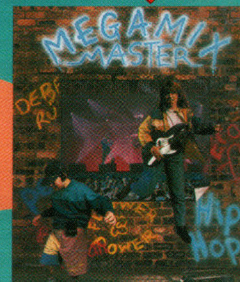


Mitsumi drev komplet kit til indbygning med ekstra CD... **1998,-**

Masser af CD'ere, ring og få listen. Priser fra 98,-

SOUNDSAMPLERE (AMIGA)

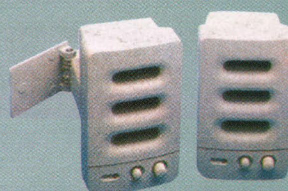
Snup lyden direkte ind i computeren!
Smartsound med kabler og prg. **398,-**
Megamix med kabler og et supergodt program samt gennemført printerport................. **598,-**



DEMOCOLLECTION II (CD-32 CDTV)

Over 100 spil (køres direkte fra CD), 6000 samplinger, 2000 protrackermoduler, masser af animationer, demoer, højopløsningsgrafik og meget mere: ET HIT!............ 298,-

SCREEN BEAT

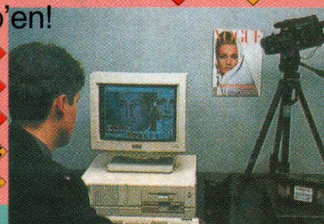


2 højttalere med forstærker. Smart ophæng.
(AMIGA) (PC) U/strømf.........298,-
M/strømf........398,-

VIDEOGRABBERE (AMIGA) (PC)

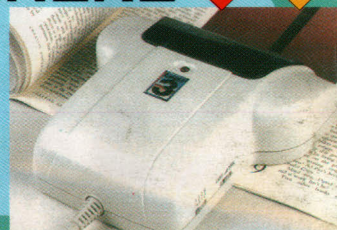
Snup billeder direkte fra video'en!

- VIDI-12 AGA.............1498,- (A)
- VIDI-12 RT AGA.......2898,- (A)
- VIDI-24 RT AGA.......3998,- (A)
- Media-pro+................3498,- (PC)
- Media-pro SUPER+. 4498,- (PC)



HÅNDSCANNERE (AMIGA) (PC)

256 gråtoner, (PC) op til 800 dpi. m/ prg............**1798,-**
64 ÆGTE gråtoner (A) op til 400 dpi. m/ prg............**1298,-**



KOM IND TIL DIN LOKALE FORHANDLER OG SE ALT DET SJOVE

Nordjylland	Vejgård Foto, Vejgård Torv 5	Ålborg	Tlf: 98 12 08 10
Salling og Himmerland	Bog & Kontor, bymidten 6	Års	Tlf: 98 62 55 66
Djursland og Randers	Center Foto, Slotscentret	Randers	Tlf: 86 43 09 55
Nordlige Vestjylland	K.S. Foto,Vestergade 3	Struer	Tlf: 97 85 19 09
Midtjylland	Herning Elektronik og Data, Vestergade 13	Herning	Tlf: 97 22 58 44
Århusområdet	Softwareshoppen, Rosenkransgade 14	Århus C	Tlf: 86 76 00 13
Sydlige Vestjylland	Vestjysk EDB Center, Østergade 14	Skjern	Tlf: 97 35 36 18
Østjylland	Fotohuset Horsens, Thonbogade 5	Horsens	Tlf: 75 62 23 13
Kolding/Fredericia omr.	Fotomagasinet Kolding, Østergade 11	Kolding	Tlf: 75 52 05 21
Sydjylland	Flemming Andersen Foto, Nørregade 2	Haderslev	Tlf: 74 52 00 22
Sønderjylland	Münchow Foto, Ramsherred 13	Åbenrå	Tlf: 74 62 33 40
Nordfyn	KH-Foto, Kongensgade 9	Odense C	Tlf: 66 13 51 52
	KH-Foto, Bogensevej 45	Odense N	Tlf: 66 18 10 50
	KH-Foto, Søndersø Centret	Søndersø	Tlf: 64 89 20 02
Sydfyn	Svendborg Foto, Korsgade 2	Svendborg	Tlf: 62 21 55 01
Nordsjælland	Allerød Computercenter, M.D.Madsensvej 12	Allerød	Tlf: 42 27 18 50
Vestsjælland	Hagner Data, Algade 30 D	Holbæk	Tlf: 59 44 55 30
København	BMP-Data City, Peder Hvitfeldts Stræde 4	København K	Tlf: 33 33 07 27
Sydsjælland	Expert Radio/Tv, Algade 95	Vordingborg	Tlf: 53 77 01 88
Lolland og Falster	Digisoft, Tværgade 6	Nykøbing F	Tlf: 54 85 83 85
Postordre	BMP-Data Mail ApS, Industrivej 19, 3320	Skævinge	Tlf: 42 28 87 00

Har du modem, prøv også BMP-BBS: 42 11 04 02

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer. BMP DATA Engros ApS 42 28 87 00